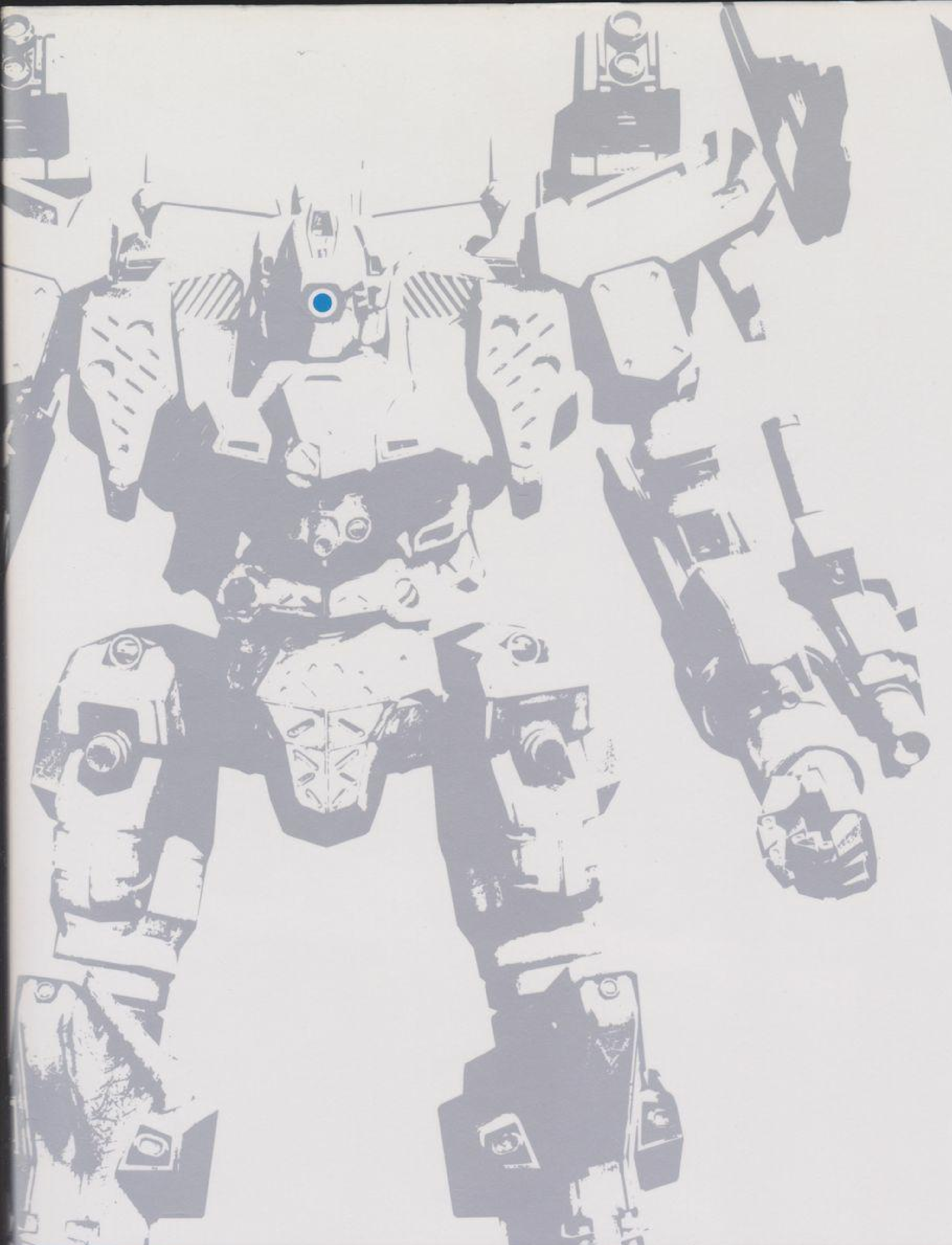
FROM SOFTWARE

ARMORED CORE 3 SILENT LINE SOUNDTRACK BOOK

アーマード・コア3 サイレントライン サウンドトラックブック



アーマード・コア3 サイレントライン

サウンドトラック&ビジュアルブックレット

しびれるような緊張感を演出したテクニカルサウンドのすべてがここに結集。
ハイクオリティCGを中心につづるビジュアルブックレットには、
各曲のライナーノーツに加えてACの世界をより深く楽しむための設定記事も掲載。

SILENT LINE ARMORED CORE 3

オリジナルサウンド完全収録

FROM SOFTWARE

ISBN4-88787-109-0

C0076 ¥3000E

9784887871090

1920076030000

定価(本体 3,000円+税)



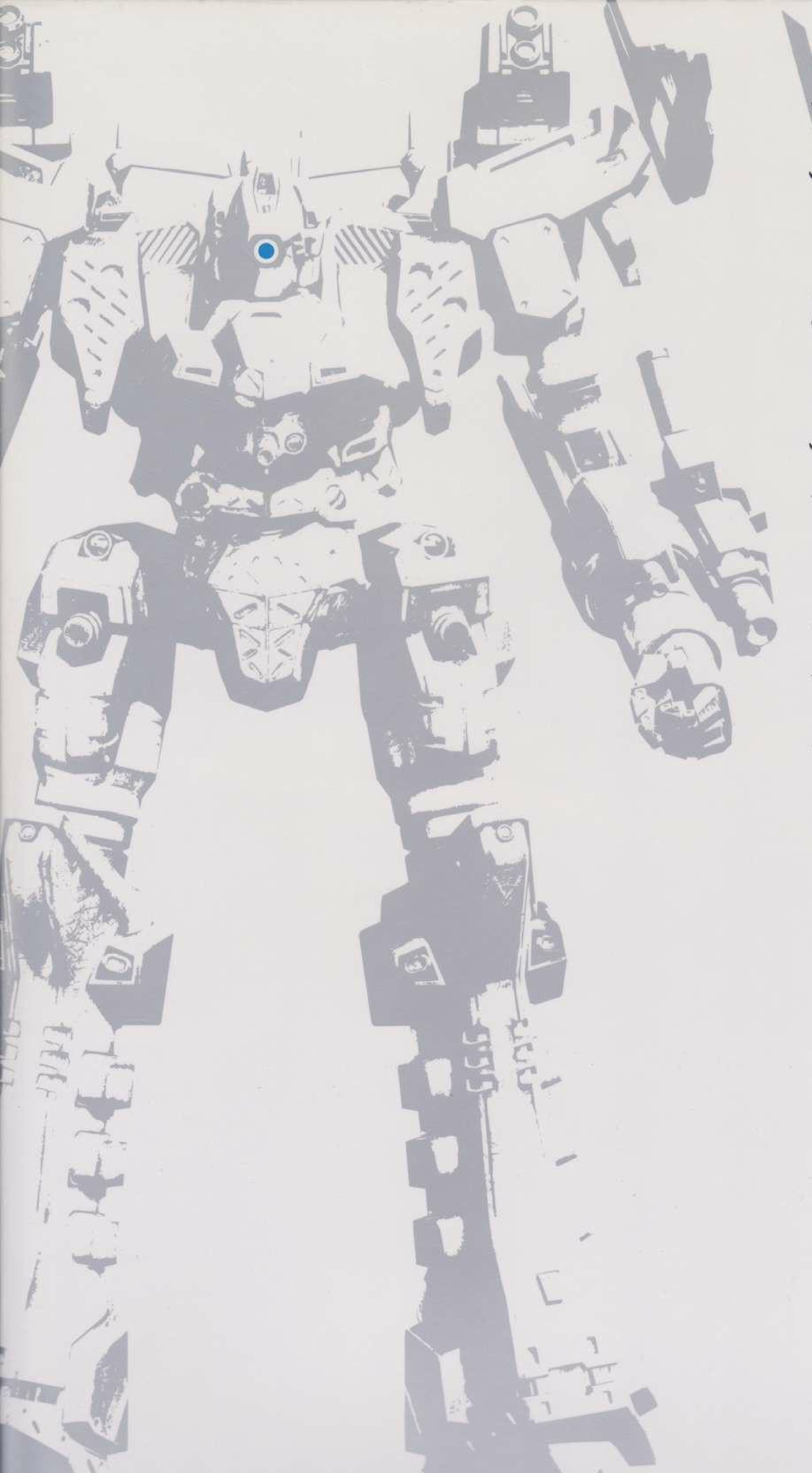
ARMORED CORE 3 SILENT LINE

SOUNDTRACK BOOK

FROM SOFTWARE

ARMORED CORE 3 SILENT LINE SOUNDTRACK BOOK

アーマード・コア3 サイレントライン サウンドトラックブック



SILENT LINE ARMORED CORE 3

SOUNDTRACK BOOK

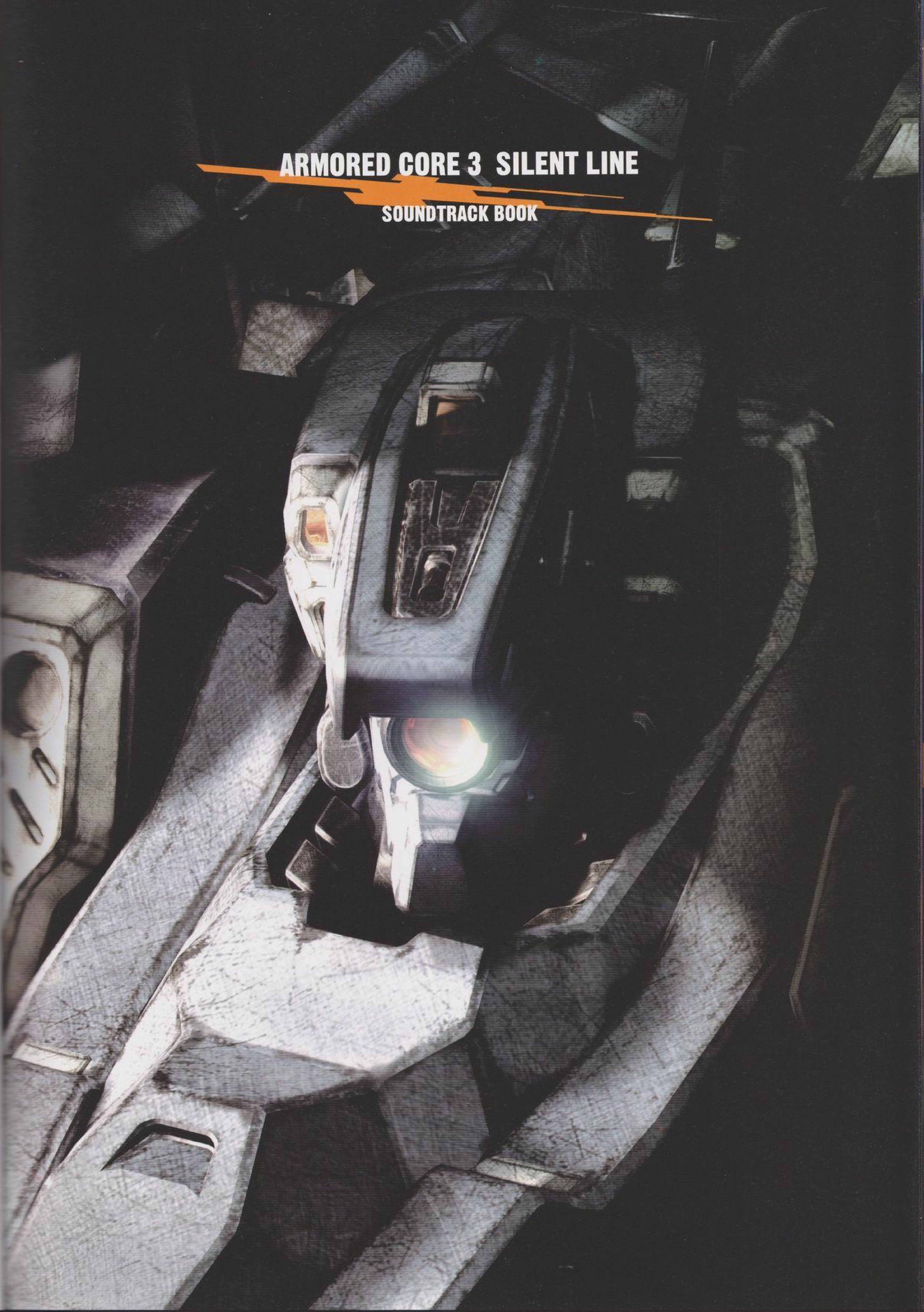
DigiCube

ARMORED CORE 3 SILENT LINE

SOUNDTRACK BOOK

ARMORED CORE 3
SILENT LINE
SOUNDTRACK BOOK

アーマード・コア3　サイレントライン　サウンドトラックブック


ARMORED CORE 3 SILENT LINE
SOUNDTRACK BOOK

ARMORED CORE 3 SILENT LINE
SOUNDTRACK BOOK

ARMORED CORE 3 SILENT LINEのサウンドコンセプト

『ARMORED CORE』(AC) シリーズの楽曲は、『ARMORED CORE 3』(AC3) から大きく変わりました。それまでのテクノ・ダンストラックから、ストリングスをフィーチャーしたものに。これは、『AC』シリーズのサウンド演出を“よりドラマティックにしたい”という想いからでした。映画的な演出を参考にしながらイメージを膨らませ、その結果生まれたのが『AC3』の楽曲だったと言えます。

今回の『サイレントライン』の楽曲もその基本概念は同じです。ただし制作にあたって留意した点がひとつあります。それは、メインストーリーに絡むミッションと絡まないミッションで、BGMの曲調をある程度分けたいということでした。これは『AC3』の楽曲を通して聴き直したときに感じた重い雰囲気から生じる息苦しさを、少し和らげたいと考えたからです。そのためトータルでは、『AC3』の時よりもノリの良いイメージを強く感じてもらえることでしょう。

最後に、サウンドトラックの制作に携わって下さったすべての方々と、聴いて下さるファンの皆様に感謝の気持ちをお送りいたします。このサウンドトラックを聴いて、音楽の面からも『サイレントライン』を楽しんでもらえれば幸いです。

「ARMORED CORE 3 SILENT LINE」サウンドディレクター
齋藤 司

The sound concepts of "Armored Core 3 Silent Line"

The music of "Armored Core" series has changed distinctly since "Armored Core 3": from techno-dance tracks to tracks featuring strings. This change came from our wish to make stage effects of the game more "dramatic". Taking the dramaturgy of motion pictures as models, our imaginations swelled and produced the music of "AC3".

The tracks of "Silent Line" have succeeded to this concept. But there is one subject we have directed our attentions during production. That is, to make distinctive difference in tones of the tracks, according to whether the track is played in the missions illustrating the main story or not. We made this decision because we thought that the tracks of "AC3" were too heavy, when we have listened them altogether. And we tried to ease the oppression which came from this heavy impression. So, we assure that you can feel more vigorous moods of this works than the tracks of "AC3" in the aggregate.

Finally, I wish to thank all people who have been concerned with the production of "AC3: Silent Line" Sound Tracks and all of you fans listening. It will be my greatest pleasure if you can enjoy this disc and feel the world of "Silent Line".

Tsukasa Saitoh
"Armored Core 3 Silent Line" sound director





CONTENTS

SOUNDTRACK

COLUMN PAGE





ARMORED CORE

TRACK 001 :

Silent Line I

TRACK DATA
- TRACK TIME : 1:50
- SOUND IMAGE : AC3SL MAIN THEME(OPENING VERSION)
- USED SCENE : OPENING

ARMORED CORE

TRACK 002 :

Silent Line II

TRACK DATA
- TRACK TIME : 1:43
- SOUND IMAGE : AC3SL MAIN THEME(PROLOGUE VERSION)
- USED SCENE : PROLOGUE



TRACK 001 :
LINER NOTES

『サイレントライン』のテーマ曲を、オープニングムービー用にアレンジしたバージョンです。実際のゲーム中では、サウンドエフェクトとのバランスを重視したミックスになっていたので、サントラ化に当たって多少ミックスを変えてみました。『サイレントライン』の世界観や雰囲気を思い切り感じてもらいたい曲です。

This is an arranged version of theme music of "Silent Line". This track has been re-mixed on containing to this disc, because the original version paid much attention to balance the music and the sound effects. Please feel the world and the atmosphere of "Silent Line" to your heart's content.



TRACK 002 :

LINER NOTES

この曲も、テーマ曲のアレンジバージョンです。プロローグシーン用ということを意識して、重厚さを強調したアレンジにしています。これから始まる戦いの壮大さ、世界の広がりをストリングスパートで、戦闘の激しさ・目的達成の厳しさを匂わせるようなある種の緊迫感をリズムトラックで表現してみました。

This is another arranged version of the theme. For this track is used in the opening scene, the depth is emphasized during the arrangement. The strings express the vastness of the world, and the rhythm sections express the tense atmosphere which suggests the intensity of the combat and the difficulty of achieving the goal.



ARMORED CORE

TRACK 003 :

Morning,Lemontea

TRACK DATA

•TRACK TIME : 2:40
•SOUND IMAGE : MISSION BGM
•USED SCENE : FIRST MISSION

TRACK 003 :
LINER NOTES

最初のミッションにふさわしい、心地よさとノリを持った曲です。『サイレントライン』のストーリーの上では、まだ何の事件も起きていませんし、プレイヤーにとっては初めてのミッションになります。そこで、重々しいイメージよりも気持ちよく戦ってもらうことを重視し、この曲をファーストミッション用に選定しました。

With comfortable tone and groove, this track perfectly matches the first mission. From player's viewpoint, in this mission, there is no significant event in connection with the story of "Silent Line". So, I put this track in the first mission to make you light-hearted, not depressed by worrying for battle.

人型AC誕生の可能性

レイヴンが駆る機動兵器ARMORED CORE(AC)。ゲームの中核をなすこの汎用兵器の誕生は、労働力不足を補うべく開発された作業機械がそのオリジンとなっている。作業機械は、マッスル・トレーサー(MT)と呼ばれ、その名称からも伺えるように、主に人を模して作成されたものだ。なぜ人型である必要があったのだろうか？

現在のテクノロジーを見てみると、人型の作業機械は存在しておらず、人型である必要性も薄い。しかし、作業機械の存在理由は、本来人間の四肢を利用した作業の限界をサポートすることにある。工事現場の重機を例えに出すなら、穴を掘る、重い物を持ち上げる、不整地を整えるなど、人間でも可能な作業ばかりだ。もちろん、人間自身が行えば膨大な時間が必要となり、作業効率の限界も低いからこそ、こうした作業用機械が開発されたのだが、ひとつの作業に特化しているため、汎用性はほとんどないのが実状だ。例えばパワーショベルのように、現行のテクノロジーでは、"巨大な腕の延長"としての機械を動かすだけでも特別な操作技術が必要になり、機械ごとに操縦方法が大きく異なるという欠点も存在する。だが、特化した機械だけでビルも道路も建設することができるため、今のところ人型の機械が必要になることはない。しかし、"あらゆる作業をひとつの作業機械にやらせる"なら、人型を使用する意味が生まれてくるのだ。

作業機械がひとつに統合された場合の最大の利点は、ひとつの操作技術を修得することで、さまざまな作業を行える点である。それが人型であれば、操作する側も自分の四肢を動かす感覚で作業を行うことができ、動作を具体的にイメージしやすい。

例えば、キャタピラでは移動することができないような山岳地帯に道路を造る作業を想像してほしい。もし人型の作業機械が存在するならば、2足歩行によってスムーズな斜面の移動が可能になる。また、ACのように装備を変更することができれば、穴を掘ることも、木を切り倒して運ぶことも1種類の機械で間に合ってしまう。もちろん、こうした作業は、安定した2足歩行システムが完成するというテクノロジー的な壁を越えなければ実現不可能ではあるのだが…。

『AC3』シリーズの世界では、"大破壊"と呼ばれる環境破壊によって人口と資源が減少し、地下という新たな生活の場を開拓するため、人型の作業機械が誕生したという設定になっている。このように、劇的な社会の変化が訪れなければ、人型の作業機械が誕生することはないのかもしれない。

しかしその一方で、現在のロボット開発が、人型の研究に注力して行われていることは周知である。人間が生活する環境に合わせるのであれば、人間と同じスタイルであるほうが効率的であり、さらに段差や狭い廊下の移動は2足歩行が適しているという理由も存在している。人間の生活の手伝いをするロボットであれば、やはり2足歩行が理想的なのだ。

この等身大ロボットで研究されている2足歩行システムは、かなりの勢いで進化し続けている。この技術をもとに、2足歩行の大型作業機械の有用性が実証されれば、もしかすると人型の作業機械が誕生することにつながるかもしれない。

無論、これは巨大ロボットアニメの洗礼を受け、その実現を心に描いてきたファンの理想論に過ぎないが、巨大人型機械の実現を夢見つつ、『AC』に注目してみるのも楽しいだろう。







The possibility of humanoid-figured AC coming into reality

The Armored Core - maneuvering weapon driven by Raven. This general-purpose weapon, playing the title role of this game, has its origin in Muscle Tracer, the working machine that was created to compensate for the shortage of labor. As shown on its name, MT was made to imitate the action of human. But why did it have to be so? The answer may come from the uniqueness that the world of "AC" has.

In our times, there is no technology that makes humanoid figured working machines possible to exist and the necessity for machines to be in the humanoid shapes is scarce. But essentially, working machines are made as replacements to human limbs. For example, the works that machines in construction sites perform like digging a hole, putting heavy materials up, or smoothing rough terrains, can be accomplished by human hands. Of course, it will take colossal times to perform such works by using only human hands and the efficiency will be too miserable. That is the reason the working machines are created, but they are not generalized like copying all human actions. Instead, each type of the working machines is specialized to single purpose. And, each machine requires a different way of manipulating. An existing power shovel is just an oversized extension of the arm, but you have to learn a lot to operate it. Humanoid-figured machines probably won't have this kind of difficulty, but they are not needed because you can construct buildings or roads by using various kinds of the specialized working machines. While, if a single machine have to do every works, unifying the functions of all working machines into the form, a humanoid-figured machine will be the desirable answer.

Unifying the functions of working machines has a merit that the operator can perform various works by mastering single method. If the machine is humanoid-figured, the operators won't be suffered major problems because the sense of their own limbs helps to master the way to manipulate.

Imagine the situation of constructing roads in mountainous regions that is too steep to move even for vehicles applying caterpillars. If there is a humanoid-figured machine, it will be able to walk on the slopes without any trouble on its two feet. Furthermore, if that machine can exchange equipments like AC, a single machine can dig a hole, saw down trees, and carry logs. Needless to say, although, this imagination will be able to materialized only if the technological breakthrough that makes stable two-leg walking possible has been achieved

In the world of "AC3", the humanoid-figured machines were created to cultivate subterranean frontiers in the era of reduced natural and human resources due to the catastrophic destruction called as "vast destruction". Probably, it will take such kind of drastic changes of the whole society to materialize the humanoid-figured machines.

On the other hand, it is widely known that in the field of robotic developments, researches to create androids are paid great attentions. Given the fact that domestic robots should be adapted to the environments we live in, it is efficient for robots to have humanoid figures. In addition, walking by two feet is suitable for moving around in narrow corridors or on differences in level. It is ideal for housekeeping robots to walk by two legs.

The research on two-legged androids is advancing in tremendous speed. If the validity of large machines with two legs is proved on the research, there will be possibilities for humanoid-figured working machines to be invented.

Certainly, all of this is only a daydream of an "anime" cartoon fan that received his baptism by watching sci-fi anime featuring big robots and has hoped their materialization: but it will be interesting play "AC" with dreams of gigantic humanoid-figured machines in reality.









AC3SL COLUMN #01







ACを支える最重要パーツの個性 ―脚部―

ACは、厳密には「人型」兵器とは言い切れない。通常腕を使用した2脚タイプは人型と呼んで差し支えないが、パーツ交換を行うことで人とかけ離れたシルエットになっているACも多い。特に脚部パーツの種類の豊富さはACの大きな特徴のひとつであり、2脚型、逆関節型、4脚型、タンク型、フロート型の5種に分類されている。

MTをもとに開発されたACは、人型すなわち2脚型からスタートしていると考えるのが妥当だろう。ところが、現代の技術では2脚歩行技術はいまだ研究途上であり、歩行はともかくACのような高速移動やジャンプができるレベルには達していない。逆に、タンク型ならば十分再現が可能だ。言い換えれば、タンク型ACはわざわざ技術レベルの低いパーツを使っているのではないか？ということになる。だが「技術レベルが高い機械=優れた機械」という図式は必ずしも成り立たない。2脚型以外の脚部パーツは、2脚型よりも優れた点があるが故に開発され、使用されているのである。ここでは、それぞれの脚部の特徴を見てみよう。

まずは逆関節型。膝が人間と逆方向に曲がるこの脚部は、鳥の足を思わせる形状をしている。もっとも本当の鳥の場合、ヒザに見える部分は実は足首の一部で、膝が逆に曲がっているわけではない。

逆関節型は基本的には2脚型に近い構造・性能を持っているが、歩行モーションが人間と全く違うためか、現代ではあまり研究されていないようだ。AC用パーツとしては、2脚型よりもジャンプ力や着地安定性に優れ、高エネルギー効率を誇る。肩装備のせいで後ろ側に荷重のかかるACには向いているスタイルかもしれない。

続いて4脚型。4脚歩行は動物型ロボットや重量のある半人型ロボット用に研究・開発されている。以前の『AC』シリーズでの4脚型は車輪で移動する仕様であったため脚自体は着陸脚としての意味が大きかった。だが、『AC3』以降、歩行タイプに変更されている。静止時の安定性が高い反面、最大積載量やエネルギー効率に難があり、複雑な構造が災いしてか耐久力は最低クラスである。

タンク型は文字通り、戦車のような脚部パーツだ。履帯（無限軌道とも呼ぶ。「キャタピラ」は商標名）は現代でも戦車や重機に使用されており、作業用ロボットの脚部としても用いられることがある。軟質な不整地に強く、車輪よりも高い走破性を持つ。移動速度は遅くジャンプもできないが、最大積載量と安定性はずば抜けて高い。『AC』世界ではローテクの部類だろうが、構造が単純なせいか、装甲を厚くすることが可能なうえ、パーツ自体の耐久力も最高クラス。大型火器をガンガン使うにはもってこいの脚部と言えるだろう。ちなみにタンク型には、推進方法が履帯ではなくホバーになっているタイプも存在する。基本的な傾向は同じだが、履帯タイプより積載量が少ない反面、移動速度がわずかに速い。

フロート型は浮遊した状態で移動する特殊脚部で、最高クラスの速度を誇り、唯一水上走行が可能となっている。しかし、『AC』世界でもハイテクにあたるのが災いしてか、耐久力は低めで装甲も最低クラス。最大積載量もかなり少なく、水上でキャノン系武器を構えると沈んでしまう。さらに常に浮遊しているため、静止していてもエネルギーを大量に消費し続けるという、かなりクセの強い脚部パーツである。

脚部はACの外見的印象と性能を左右する最重要パーツだと言える。機能を重視するか、外見にこだわるかの選択はその人次第。いや、外見にこだわった場合でも、その人がどんなロボットを格好良いと思っているか、という個性がハッキリ表れる部位なのである。「やはり主役は2脚型」なのか、「男は黙ってタンク型」なのか。好みの脚部に多少不利な点があっても、あえてそれを使いこなすぐらいの心意気でプレイしたいものだ。



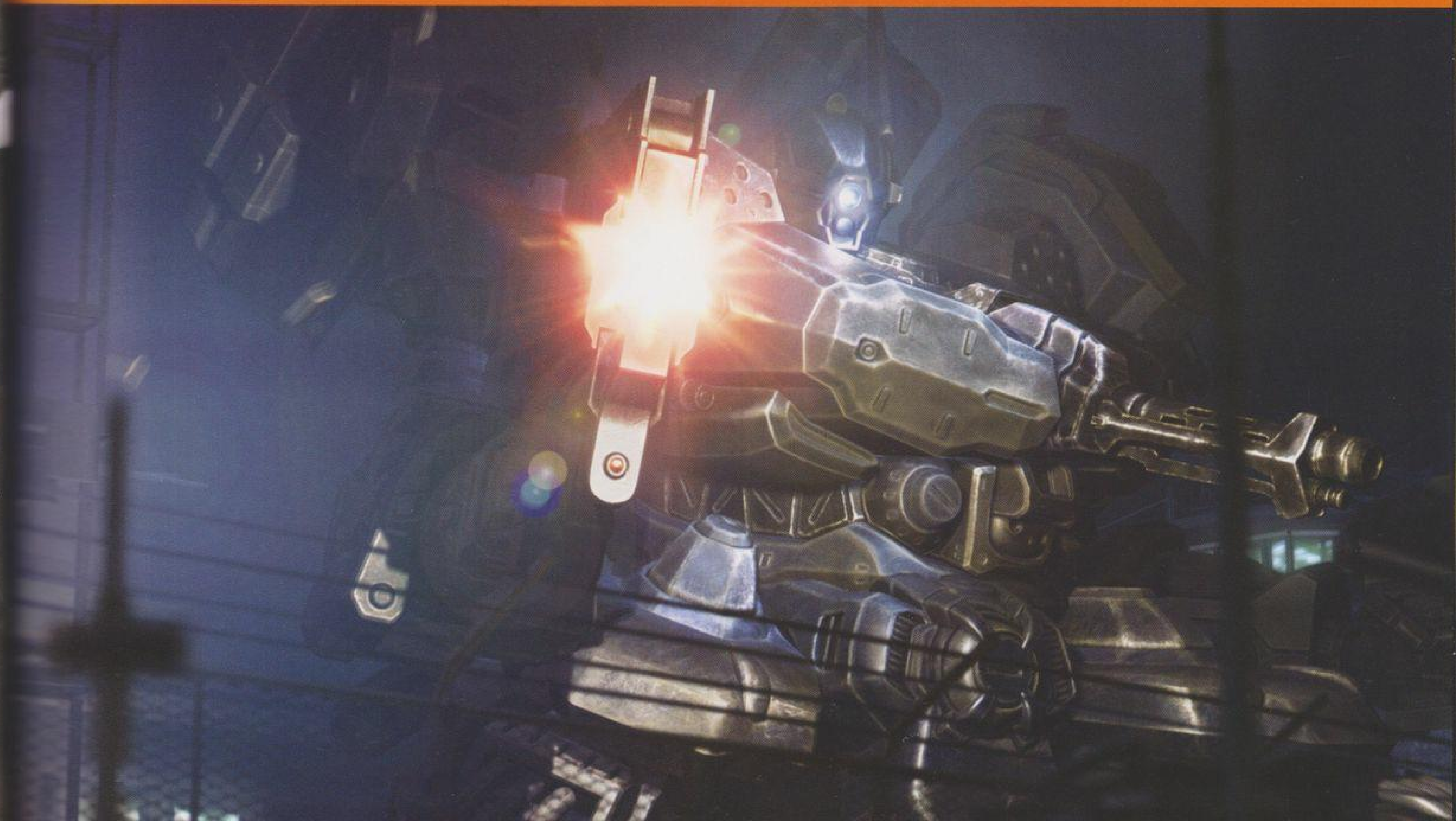






Legs - the individuality of the most important parts sustaining AC

The Armored Core is not a "humanoid" machine in specific definitions: an AC that has normal arms and two legs naturally can be called as a humanoid-type robot, but many types of AC have differ figures from humanoid looking because of the arrangement of the parts. Particularly, the wide variety of the lower body parts is a trait of AC. In alternation to "basic" two-legged type, it has four kinds of classifications; reverse-jointed, four-legged, tank, and floating type.
As being developed from Muscle-Tracers, AC must have two legs in early stage of its development. Though, the technology of walking by two legs is not completed yet. In present time, a machine with two legs can barely walk but is not able to "dash" or "leap" like AC. On the other hand, a "tank type" body part can be sufficiently materialized by recent technology. In other words, is the tank AC deliberately applying "low-tech" parts? This presumption is not reasonable, because that the apparatus using higher level of technology is not always superior to these using lower technology. The non-two-legged body parts have their own advantage in some aspects to be developed and used. From now on, we will take a short glance over the characteristics in each classification of the lower body parts.
First, let us take a look at reverse-jointed legs. This type has knees that bend opposite way to ours and looks alike to the bird's legs. Though, the "knee" of a bird is actually a part of ankle. Reverse-jointed legs have similar structures and performances to humanoid legs. But reverse-jointed legs are not researched seriously because their walking motions and dynamics are totally different from ours. As parts for AC, reverse-jointed legs take pride in jumping abilities, stabilities in landing, and high energetic efficiency. Perhaps they are suitable to AC having tendency to tumble backwards by the load of shoulder units.
The second classification is four-legged parts. In reality, this type of legs are researched and applied for robots imitating animal moves or "half-humanoid shape" robots with weights. In previous "Armored Core" titles, the four-legged parts had wheels to move so the legs worked mainly as landing gears. But from "AC3", wheels were omitted and the legs have possessed a function to walk. This type of lower body is very stable when stopping, but it has problems with maximum load and energetic efficiency. And, since it has the most complicated structure, the durability of four-legged parts is the lowest among all classifications.
The third type, a tank body, is literally like a battle tank, having treads (also called as "endless tracks"; the word "caterpillars" is a commercial trademark) to move. Treads are applied to tanks and heavy construction machinery in present time, and the lower bodies of industrial robots often adopt them. This type is fit for elastic, rough terrain, and has better traveling abilities than wheels. Though it can't run fast or jump, the number of maximum load and the stability is incredibly high. Presumably it is rather primitive mechanism in the world of "AC", its simple structure allows wearing heavy armoring, and it has the highest durability by nature. It will be the perfect choice if you have intentions to use heavy weapons frequently.
The tank type parts have a variation that uses a ground-effect machine instead of treads. Basically, the characteristics are identical to treads but the speed is higher, although its maximum load is slightly reduced.
The last, floating type is very unique. It moves by levitating over the floor, with supreme speed, and only with this type of lower body, AC can move on the water. But, this type requires high-end technology in the world of "AC", so the floating type has weak points like the low durability, poor armoring, and limited amount of load. Furthermore, if you try to use cannons on the water, your AC will sink unavoidably. And it consumes large amount of energy constantly, even if you don't move at all. Thus, this lower body part is quite peculiar.
Legs are the most significant parts to determine the appearance and the capacity of your AC. It is leaved to players' decision whether to think much of AC's performance or to be particular about its appearance. If you choose to specify the appearance, the way you assemble the parts will indicate what kind of robot you think as neat-looking. Do you insist that "A hero should stand on his two feet", or just say that "A real man chooses to go with a tank"? If your favorite type of legs have some disadvantages, your eagerness will overcome the problems - that's the matter of your will-power.





TRACK 004 :

Initiating

TRACK DATA

- TRACK TIME : 3:02
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : INVASION MISSION

TRACK 004 :

LINER NOTES

この曲は、「Initiating」と喋っている英語ヴォイスを加工しまくっているうちに、その音声がリズムっぽくなってきたので、そこから組み立てて作ってみました。あっさり聴くとただのシンセ音なのですが、良く聴くとちゃんと「Initiating」と言っています。『AC3』から続く重い空気感を出そうとした曲ですね。

When I was processing the voice talking "initiating", I realized that the processed voice was heard like some rhythm - and I used this rhythm and composed the track. Superficially, it's like just ordinary synthesizer sound, but if you listen carefully, the word "initiating" is audible. This track stands for showing gravity inherited from "AC3".



TRACK 005 :

Muzzle

TRACK DATA
- TRACK TIME : 3:46
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : DESTRUCTIVE MISSION

TRACK 005 :
LINER NOTES

メインストーリーに絡むような曲ではなく、単純な敵の殲滅ミッションとか、暴れまくる感じのミッションで使用しているライトな曲です。『AC3』のときは全体を重厚な雰囲気にしたのですが、『サイレントライン』では、ミッションごとに印象をはっきり分けたかったので、こういったノリの曲を随所に使用しています。

This track is light music and used in missions like a simple wipeout operation or stages that all you have to do is just shooting around. All tracks of "AC3" were very serious, but I intended to make each mission characteristic. So, "Silent Line" has featured tracks like this in various occasions.

ARMORED CORE

TRACK 006 :

High Sign

TRACK DATA
•TRACK TIME : 3:10
•SOUND IMAGE : MISSION BGM
•USED SCENE : ESCORT MISSION

TRACK 006 :
LINER NOTES

目的が護衛とか救出などの、割とプレイ時間がかかるミッション用に作りました。必然的にBGMを聴いている時間が長くなるので、あまりくどくならないようにシンプルなリズムにしています。殺伐としたイメージになり過ぎないように、切ない感じのストリングスをのせているのが特徴ですね。

I composed this track for missions that take comparatively longer time to complete, like escort or rescue operations. In these missions, inevitably you have to listen to the background music for a long time. Therefore, I made this one using not heavy but simple rhythm. And I put strings that have emotional mood to avoid bring too much barbarous. I think that is the characteristic point of this track.





ARMORED CORE

TRACK 007 :

Out Like A Light

TRACK DATA
- TRACK TIME : 2:55
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : SEARCH MISSION

ARMORED CORE

TRACK 008 :

Rise In Arms

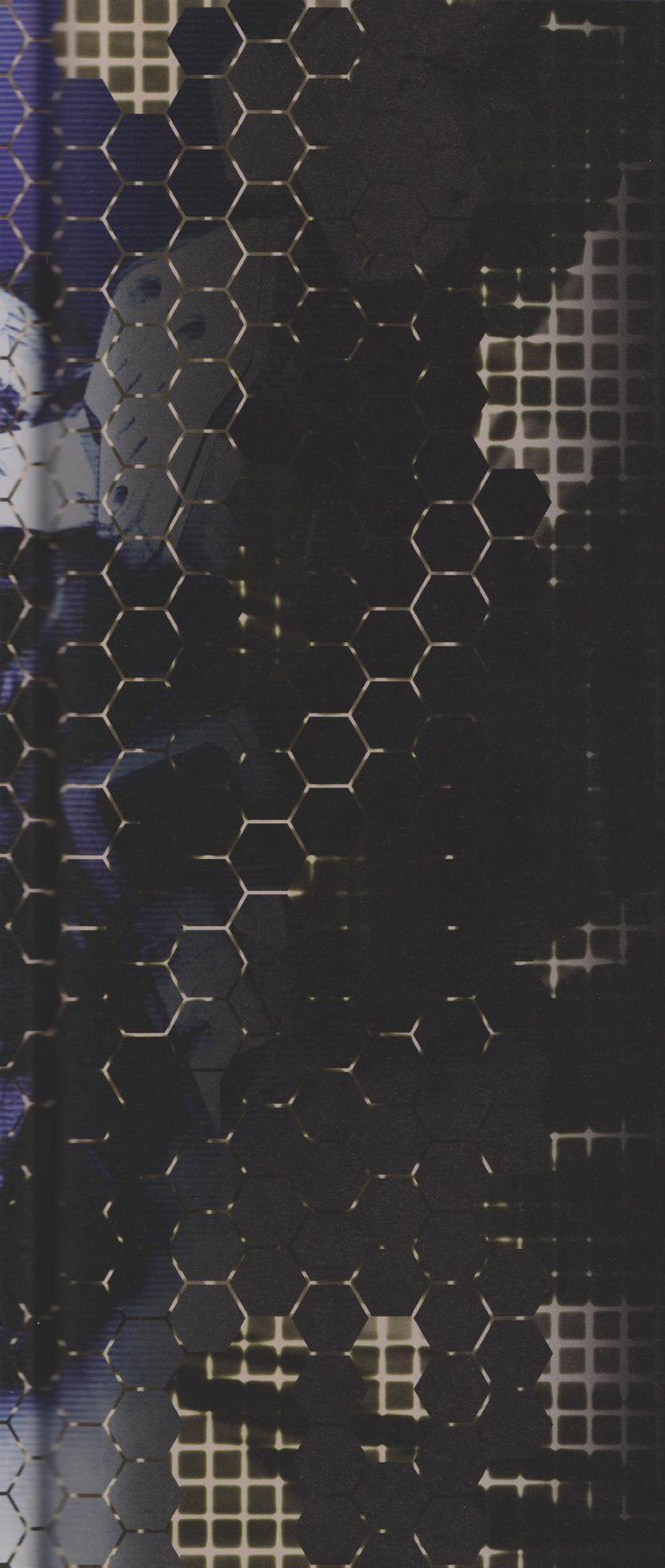
TRACK DATA
- TRACK TIME : 3:15
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : MAINSTREAM MISSION



TRACK 007 :
LINER NOTES

調査目的や隠密行動が必要とされるミッションにふさわしい緊張感・緊迫感を表現しようとして制作した曲です。リズムは極力排除してアンビエントミュージックのようなテイストに仕上げました。思わず息を潜めたくなるような、ピリピリとした雰囲気を感じてもらえればいいかなと思っています。

Missions that require extra caution like investigations or sneaking operations have this track as background music. I put away almost all rhythm to express the tense atmosphere and strained situations. As a result, this track has the taste like ambient music. Please feel the oppressive, breathtaking mood.



TRACK 008 :

LINER NOTES

これはゲーム中のメインストーリーに絡むミッション（主に無人ACが登場するミッション）で使用している楽曲です。ミッションが始まってこのBGMが流れたら「ここは、何かあるな」と感じてもらえればいいですね。『AC 3』の時からですが、サウンドを映画的に使いたかったので、そういう意味ではこの曲が一番分かりやすいと言えます。

This track is used in missions that take significant place in mainstream of the scenario (these missions are often featuring the unmanned AC). I wish you would say to yourself "Oh, I smell something bad in this situation" on hearing this track at the opening of a mission. I've intended to use music cinematically from the times I worked on tracks in "AC3", so this one is the plain instance of my intention.

ARMORED CORE

TRACK 009 :

Scrambling Film

TRACK DATA

- TRACK TIME : 3:00
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : AIRBORNE MISSION

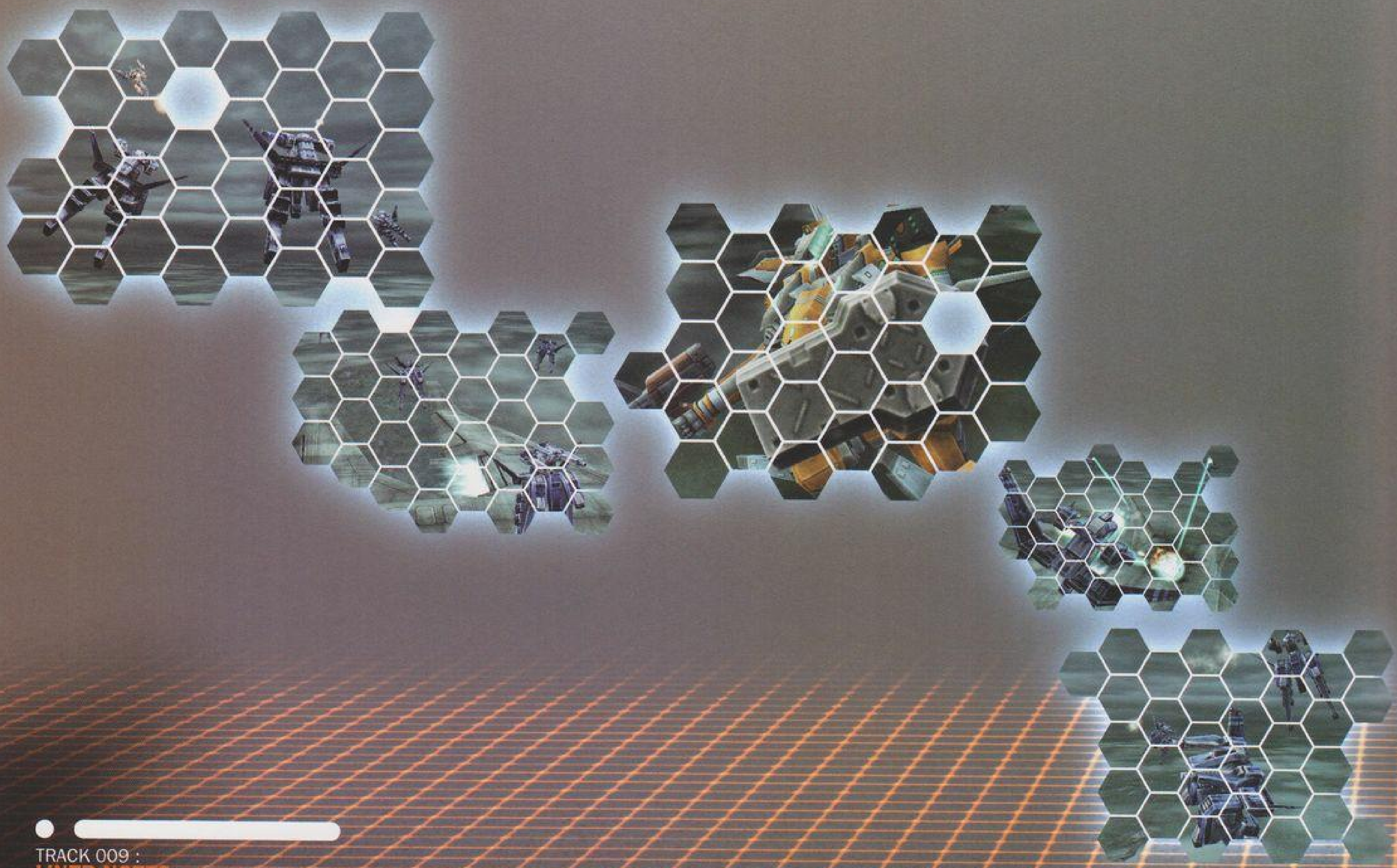
ARMORED CORE

TRACK 010 :

Falling Down

TRACK DATA

- TRACK TIME : 3:27
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : SPECIAL MISSION

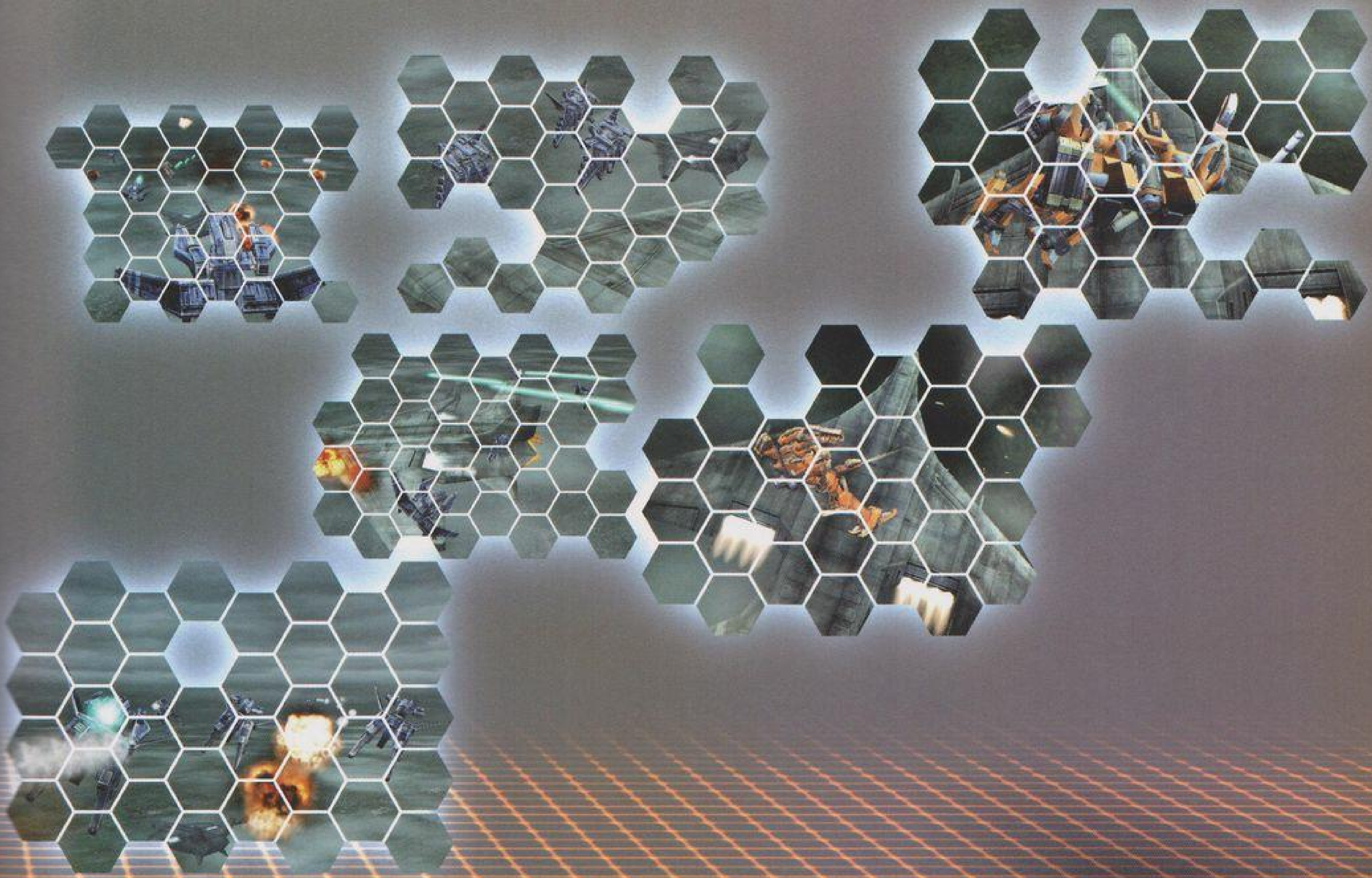


TRACK 009 :

LINER NOTES

空を舞台にした空挺ミッションにしっくり合うような曲にしたいと思って作りました。『AC 3』では舞台が地下世界なので造られた空しかなかったのですが、『サイレントライン』では本当の空を仰ぐことができます。そんな空や風の爽やかさが感じられるような気持ちの良いトラックに仕上がったと思いますが、どうでしょうか。

I composed this track to get along with airborne operations in the sky. "AC3" had only limited "sky", for it was a story of the underground world. On the contrary, you can look up the "real" sky in "Silent Line". I believe this track has a crisp finish which makes you feel the brightness of the sky and the breeze.



TRACK 010 :
LINER NOTES

特殊な条件を満たすことで出現するミッション「生体兵器破壊」で使用している曲です。ミッション中には不気味で生々しい生物兵器が登場するので、怪しい雰囲気を持つ曲がイメージに合うと考え、この曲を使うことに決めました。

A Mission called "Destroy Bionic Weapon" that demands you to make certain moves to reveal, features this track. In this mission you will encounter an eerie, crude bionic weapon, so I applied this track because I thought an ominous tone of was matched to the atmosphere.









高い技術力と低コスト —エネルギー兵器—

多くのSF作品にはレーザーやビームといった光線兵器が登場する。もちろん『AC』も例外ではなく、全般的に実弾よりも弾速が速く攻撃力も高いため、ミッション攻略の心強い味方となる。『AC』世界の代表的な光線兵器はレーザーライフルやパルスキャノンだが、ライフルとキャノンの違いは単に大きさや取り付け位置によるもので、光線そのものはレーザー、プラズマ、パルス、エネルギーの4種となっている。ところでこの4つの光線、原理や仕組み的にはどのような違いがあるのだろうか。

レーザーは、現実世界でもレーザー照準装置や手術用のレーザーメスなどで実用化されている光線である。レーザー（LASER）とは「Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation」の頭文字を取ったもので、日本語では「誘導放出による光の増幅」という意味である。レーザーは普通の光のように拡散せず、どこまでも一方向に直進するという性質を持つ。また増幅によって普通の光よりも強い熱量を持たせることも可能である。つまり光線兵器としてのレーザーは、増幅した光の高熱で敵装甲を焼き切っている、とイメージすればいいだろう。光の増幅には、ある種の気体やルビーなどの固体が用いられるが、発射の際に消費するのは電力のみなので、本来はエネルギー切れは起こしても弾切れは起こさない。『AC』世界のレーザーライフルなどには弾数が設定されているので、若干異なるテクノロジーが用いられている可能性もある。

続いてはプラズマ。気体に熱や電気を与え、原子を原子核と電子に電離させたものがプラズマであり、固体・液体・気体に次ぐ第4の物質状態であるとされている。太陽風や稲妻はプラズマであり、これを放電現象として利用した物が蛍光灯やプラズマテレビである。蛍光灯などは電離の割合が低いが、高度に電離したプラズマは温度数万度に達する高エネルギーの荷電粒子を含んでいる。光線兵器としてのプラズマ砲は、これを何らかの方法で射出し、プラズマの高熱で敵にダメージを与えるものであると考えられる。この場合、プラズマ化する粒子がなくなるとプラズマ砲は打てない、つまり弾切れを起こす兵器であるということになる。

パルスは、脈拍や電波の振動を表す言葉だが、電磁波のことを指す場合もある。とすればパルス砲が用いてるのは、電磁波を増幅したメーザーかもしれない。メーザー（MASER）とは「Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation」、日本語では「誘導放射によるマイクロ波増幅」。マイクロ波は電磁波の一種で、身近な物では電子レンジに使用されている。マイクロ波を照射された物体は分子活動が活発化して熱を発生する。生物ならば体内の水分が沸騰・膨張して破裂し、大きなダメージを負う。またマイクロ波に限らず強い電磁波は電子機器を狂わせ、故障させてしまう場合がある。メーザーを兵器に転用するとすればこれらの効果を期待してのことだろう。なおレーザーと同じく発生時に消費するのは電力だけなので、本来は弾切れは起こさないはずである。

最後のエネルギーに関しては、名前があまりにも漠然としているので特定しがたいが、特に大口径砲にこの名が用いられる場合、上記のレーザー・プラズマ・パルスのいずれかを強化した物と考えるのが妥当だろう。あるいは荷電粒子ビーム砲かもしれない。原子を構成する粒子を亜光速で射出する粒子ビーム砲は、高熱に加え粒子の巨大な運動エネルギーで敵にダメージを与える。プラズマ砲も一種の荷電粒子砲だが、こちらのエネルギー砲は熱以上に加速された粒子の運動エネルギーを重視しているのかもしれない。もちろん、射出する粒子がなくなれば弾切れ状態となる。

ところで『AC』世界の光線兵器の面白い特徴に、購入価格は高いがランニングコストがかからないという点がある。実弾兵器の場合、使用した弾薬の代金はミッション完遂後に「支出」として「収入」である報酬から差し引かれてしまう。ところが光線兵器はいくら使用しても弾薬代は差し引かれない（光線兵器にも弾数制限がある点とは矛盾するが……）。つまり、上手く使えばトータルでは光線兵器の方が安上がりになるのである。ただし光線兵器だけで武装を固めるとAC自体を動かすエネルギーが足りなくなり、行動を制限される危険性がある。いくら経済的でも、ミッションが完遂できなければ何の意味もないのだ。





Energy weapon - higher technology at lower cost

Ray-emitting weapons like "lasers" or "beams" have made appearances in many science fictions. As being no exception, "Armored Core" features many kinds of these weapons, and they are very handy in conquering missions because of the high speed of "bullets" and destructive power. In the world of "AC", the representative energy weapons are called in names such as "laser rifles" or "pulse cannons". The difference between "rifles" and "cannons" are merely the difference in their size and the place where they are attached. They are also classified in four varieties from the difference of the ray (or "bullets", in the way it seems) they emit: a laser, plasma, pulse, and energy. How do these categories differ from each other in principle and mechanism?

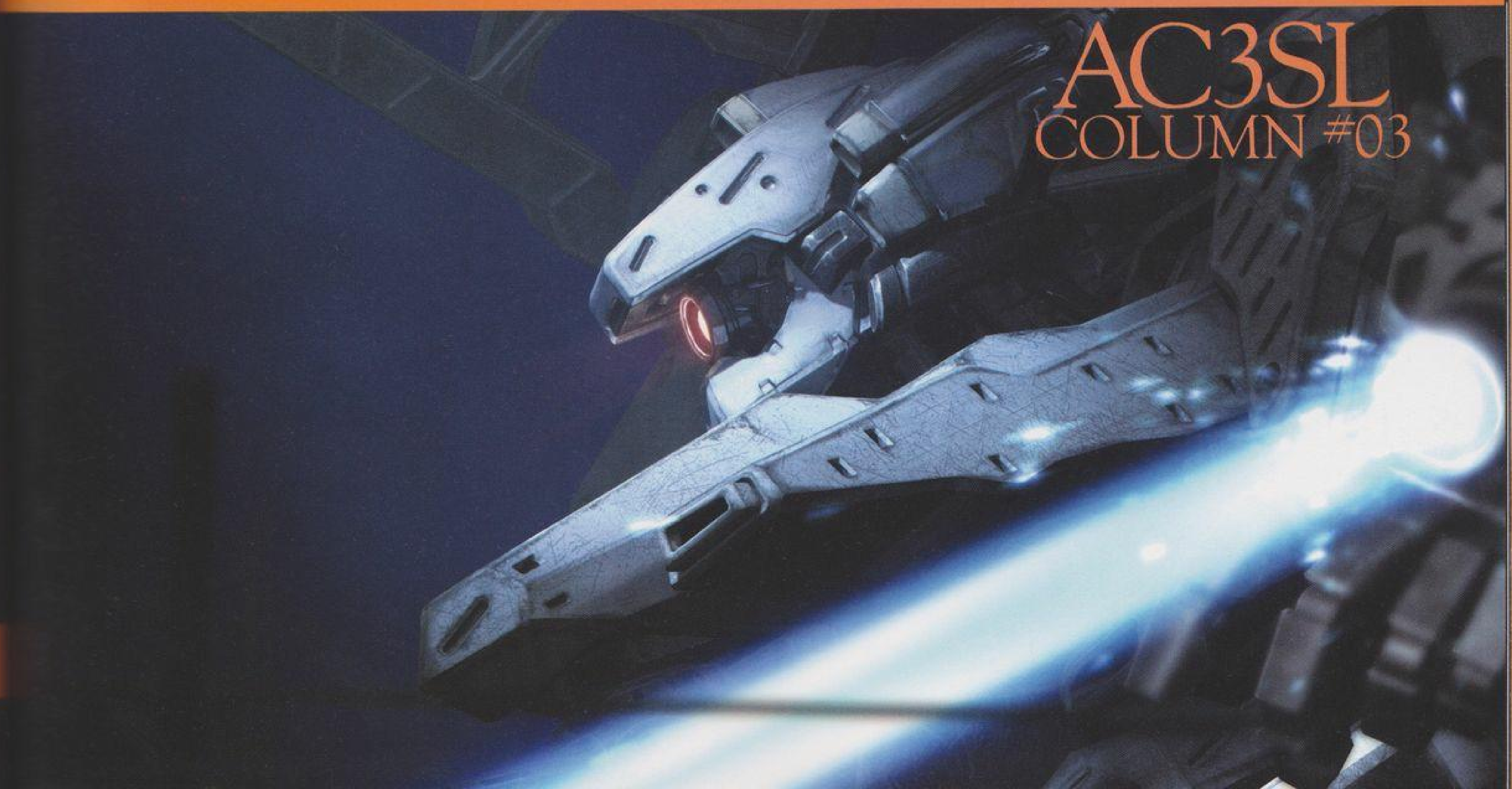
The laser is used widely in our world as in laser sights of guns and surgical laser knives. The word "laser" is an abbreviation of "Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation". Laser light go straightforward without diffusing like the light emitted from other illuminants. And laser lights can bear high calorific values through amplifications. So, it is conceivable to imagine that laser lights as weapons may blow out the enemy's armoring by the heat of amplified lights. A certain kind of gaseous bodies or solid bodies like carbon dioxide or ruby is used to amplify the light, but these bodies are not consumed in emitting laser; it is the electricity the laser apparatus needs to work. That means the laser weapons essentially can be drained of the electricity but not be in short of "ammunition". Though, laser weapons in "AC" have limited "number of ammo". So they may apply some kind of technology differed from lasers.

Plasma is a state of matter made by giving enormous heat or electricity to gaseous bodies to make the atoms dissociate electrolytically to atomic nucleus and electrons. It is called as the fourth state of matter, being compared to solid, liquefied, and gaseous bodies. The solar wind and the thunder contain plasma, and its electric discharge effects are used in fluorescent lights and plasma visual display terminals. The gas in fluorescent lights has low percentage of electrolytic dissociation, but highly dissociated plasma contains electrified particles that have tremendous energy, reaching high temperature of ten-thousand-degrees. Plasma cannons as ray-emitting weapons will cast these particles in a certain way, and damage enemies by the heat. Supposing that this hypothesis is valid, a plasma cannon's firing will stop when the particles have gone, therefore they are the weapons that have limited number of ammunition.

"Pulse" means a blood beat or an undulation of radio waves. But it also has the meaning of an electromagnetic wave. So maybe the pulse cannon uses "MASER", an abbreviation of "Microwave Amplification by Stimulated Emission of Radiation". Microwave is a kind of electromagnetic waves. The most familiar example of it in use is, as you can guess easily, a microwave oven. Substance hit by microwave generates heat from stimulated oscillations of molecules consisting the substance itself. If the subject is live body, the molecules of water will oscillate violently, boil and expand to inflict severe or even lethal wounds. Also, not only microwaves, but all electromagnetic waves make apparatuses with electrical circuits to malfunction if the power of the waves is strong enough. Applying microwaves to weaponry probably aims to make those kinds of effects. In addition, "MASER" needs only the electricity as the power source like laser. Therefore "MASER" weapons should not have limited number of ammo fundamentally.

Weapons that have the word "energy" in their names are difficult to identify, because this word is too vague. But, on the fact that large-caliber weapons often have that word in their names, they might be the strengthened version of the one of the three types of weapons we previously looked; laser, plasma, or pulse. Perhaps it may be the electrically charged particle cannon. This weapon casts the elementary particle in sub-light speed, and damages targets by the enormous kinetic energy and the heat that particles bear. A plasma cannon also belongs the same category, but electrically charged particle cannon might be designed to give importance to the kinetic energy rather than the heat. It stands to reason that this type of weapons will run out of ammo when the stockpile of the particles to cast becomes empty.

Incidentally, the ray-emitting weapons in "AC" have curious characteristics: although they are expensive to purchase, they require no extra costs afterward. If you fire the weapon that uses "solid shell", the price of ammunition consumed in combat will be subtracted from your money account after the mission. On the contrary, if you choose to use energy weapons, no cost will be charged at all no matter how many "ammo" you dispose. (Though, this is at variance with the fact that they have limited amount of ammunitionÅc.) In brief, the energy weapons are less expensive tools as a result if you have enough skill to turn them to advantage. But, equipping too many energy weapons may cause the power shortage and your AC will have troubles in maneuverability. Too much zeal for economy may ruin the whole mission - so be careful.



AC3SL COLUMN #04



生き残る現行テクノロジー —実弾兵器—

レーザーやビームなど、現段階では実用化されていないSFの世界を体現した兵器を多く搭載することが可能なAC。しかし、その一方で現在も兵器として利用されている実弾兵器も、まだまだ現役として使用されている。

ACが使用する実弾兵器は、ミサイル、ロケット、チェインガン、スラッグガン、グレネードランチャー、ライフル、マシンガン、ハンドガン、バズーカ、ショットガンなどの種類に分けられる。戦車や飛行機などの「目的に応じた機種を使う」という感覚とは異なり、ACはこれらの武器を「状況に応じて持ち替える」という感覚で扱う。これは、人型を中心として開発された兵器ならではの進化といったところだろう。

固定武装しか持たない戦車などは、搭載されている砲の口径に合わせて、数種類の砲弾を使い分け、戦闘機や爆撃機はその積載量や機体自体の使用目的に応じて装備する武装が決定されている。一方ACは、ユニット分けされた武装を変更することで、ミッションや戦闘相手に応じて弾丸を使い分けることができる。それは、1台の兵器を戦況に合わせて組み替えることで、優れた汎用性を持たせているということだ。では、そんな進化したテクノロジーのもとで開発されたACが、なぜローテクともいえる実弾兵器を装備するのだろうか？

実弾兵器のメリットは、安定した連続使用ができる点にある。弾丸自体が運動エネルギーを発生させる火薬や推進剤を持っており、機体はエネルギーを使用しないで弾丸を発射することができる。ゲームシステム上でも、レーザー兵器などの電力を使用する武装は、機体からエネルギーの供給を受けなければならないため使用に制限があるが、実弾系の武器はそういったリスクを負うことがない。

また、弾丸自体に使用目的に応じたさまざまな細工を行うことができるのも実弾兵器のメリットである。熱源感知機やレーダーを使用して、ロックオン対象を追尾するミサイルは、コスト的に高価だが、「狙って、当てる」という操縦者の熟練度に比例する通常の射撃攻撃に比して、命中率が飛躍的に高まる。また、ロケットは、ホーミング性能こそないが、大量の炸薬を積み込むことで、大きい破壊力を獲得している。

そのほかにも、攻撃の目的や作戦に応じていくつもの実弾兵器が存在する。長い砲身を持つことで高い命中精度を持つライフル、命中精度は高くないが大量の弾丸を速射することが可能なマシンガンやチェインガン、攻撃力は劣るが狭い場所での取り回しに優れ携行しやすいハンドガン、広範囲に攻撃が可能な散弾を発射できるショットガンなど、用途に応じたバリエーションの多さは、テクノロジーレベルの高低だけでは判断できない魅力になっている。

さらに、ゲーム中では表現されていないが、実弾兵器はトラブルが少ないという利点がある。筒の中から火薬などを利用して弾丸を撃ち出すというシステムは、機構が単純であるため、多少取り扱いが雑でも作動不良が少なく、戦場などでも安心して使用することができる。よく、刑事物のドラマなどで、オートマチックのピストルを嫌いリボルバーにこだわる刑事などが登場する。それは、機構が複雑になったオートマチックのピストルは、弾詰まりを起こしやすく命を預けるには不安があるという理由に基づいている。同様に、レーザー兵器などのデリケートな電気系の武装は、オートマチックのピストル以上に複雑な機構を有しており、トラブルも起こりやすいという難点があると考えられるのだ。

実弾兵器は、長い年月をかけて殺傷能力を高めるために熟成されてきたものである。すなわち、兵器としての信頼度は、新しいテクノロジーの兵器よりも高いはずである。

ゲーム中のミッションでは弾薬費がかさむこともあって、必ずしも優れているわけではないが、歴史的なバックボーンや現実的な観点から見てみれば、有能な兵器たりえるのだ。古参のこだわり兵士のように、実弾系の装備のみで戦うというやり方も、主人公＝プレイヤーである『AC』シリーズならば楽しめる要素だろう。









Solid shell weapons-technology surviving in the future

"Armored Core" features wide variety of futuristic weapons such as lasers or beam weapons which are not practical at present. While the weapons using "solid shells" - meaning live ammunition as in present times, in comparison to "energy" ammunition in the world of "AC" - are also in service.
AC can apply various types of solid shell weapons like missiles, rockets, chain guns, slug guns, grenade launchers, rifles, machine guns, handguns, bazookas, and shotguns. AC uses those various weapons to fit the situations like "exchanging his flute for a piccolo", not "choosing purposefully from pre-fixed combinations" as battle tanks or military airplanes. Probably it is a profit coming from AC's development as humanoid-figured machinery.
Weaponry that has only fixed equipments like tanks use several kinds of rounds befitting the caliber of the cannon, and military airplanes like fighters or bombers have fixed combinations of equipments required by its maximum load or objectives they are designed to achieve. On the contrary, an AC can use various kinds of equipment and ammunition suitable for each missions and/or opponents by simply exchanging weapons because they are packed as units. This means that the AC is superior multi-purpose weaponry adaptable to any military situation. How come the machine like AC that developed with such advanced technology still have anything to do with rather out-of date technology like solid shell weapons?
Solid shell weapons have a merit that they can be operational stably and continuously. As the propulsive power being contained in the shell itself, no extra power is required to machines bearing the weapon. In "AC" games, electricity-consuming weapons like lasers have limited usage, for they rely on the energy supply provided from the AC's main generator. But solid shell weapons have no such kind of risk.
They are also superior to energy weapons in variety of projectiles that allows users to accommodate themselves to various objectives. For example, the missiles that have homing functions to targets they locked on through the heat-detector or the radar device, will make higher hit-rate than normal firings relying on the operator's abilities to "aim and hit", though they are rather expensive. Rockets don't have homing functions, but they boast enormous destructive power by carrying large amount of explosives.
Moreover, there are many kinds of solid shell weapons to adapt given situations in combat. Rifles have high hit-rate due to their long barrels. Machine guns and chain guns have a poor hit-rate but can pour almost countless bullets to enemies. Handguns have a lower offensive power but also have a great handiness in cramped places. Shotguns can spread rounds on wide area. The variety is so wide, giving them charms that can compensate technical gaps to "advanced" energy weapons.
Furthermore, solid shell weapons also have structural merits that not materialized in "AC". Their structure is very simple: basically, it's a metal tube and a bullet running through it propelled by the explosion of the gunpowder. They have least tendency to malfunction even in a battlefield, even if they may be treated roughly. There are quite a few guys in police stories, who have distaste for automatic handguns and stick to old-fashioned revolvers. They do not trust automatics with complicated mechanism, because such guns may get jamming in the times of life-and-death situations. Laser weapons, probably with more complicated structures in themselves, may have the same tendency.
Solid shell weapons have experienced a long time of maturing to be lethal. As a result, their reliability must be much higher than the weapons made from newly developed technology.
In the missions of "AC", they are not always handy because they require the financial cost of the ammunition, but if you look them from the viewpoint of historic backgrounds and realistic thinking, they are surely capable. As being protagonist of the story, a player can find pleasure in acting like a cool veteran by using solid shell weapons only.









ARMORED CORE

TRACK 011 :

Move the Car

TRACK DATA
- TRACK TIME : 2:13
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : AGGRESSIVE MISSION



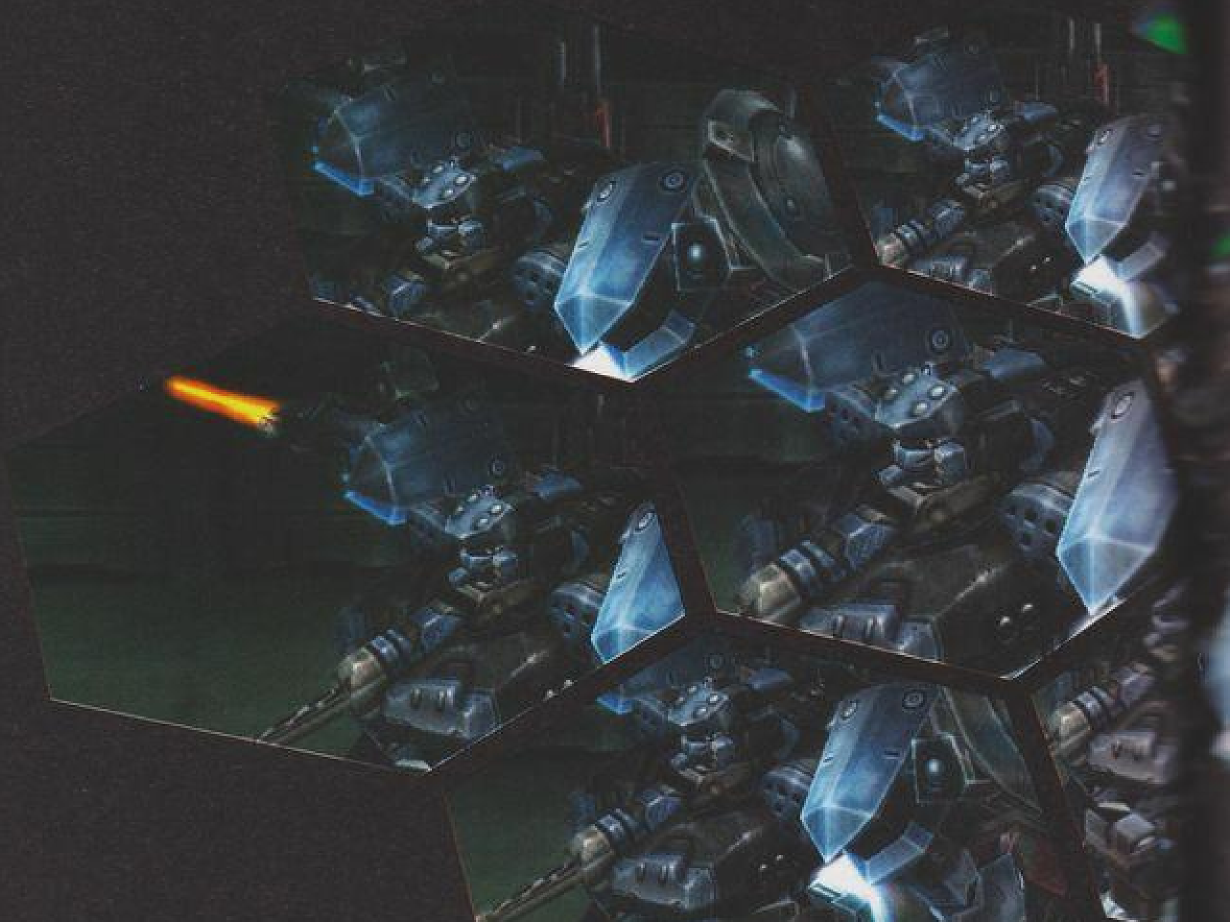
ARMORED CORE

TRACK 012 :

Mode

TRACK DATA
- TRACK TIME : 2:58
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : INFILTRATION MISSION





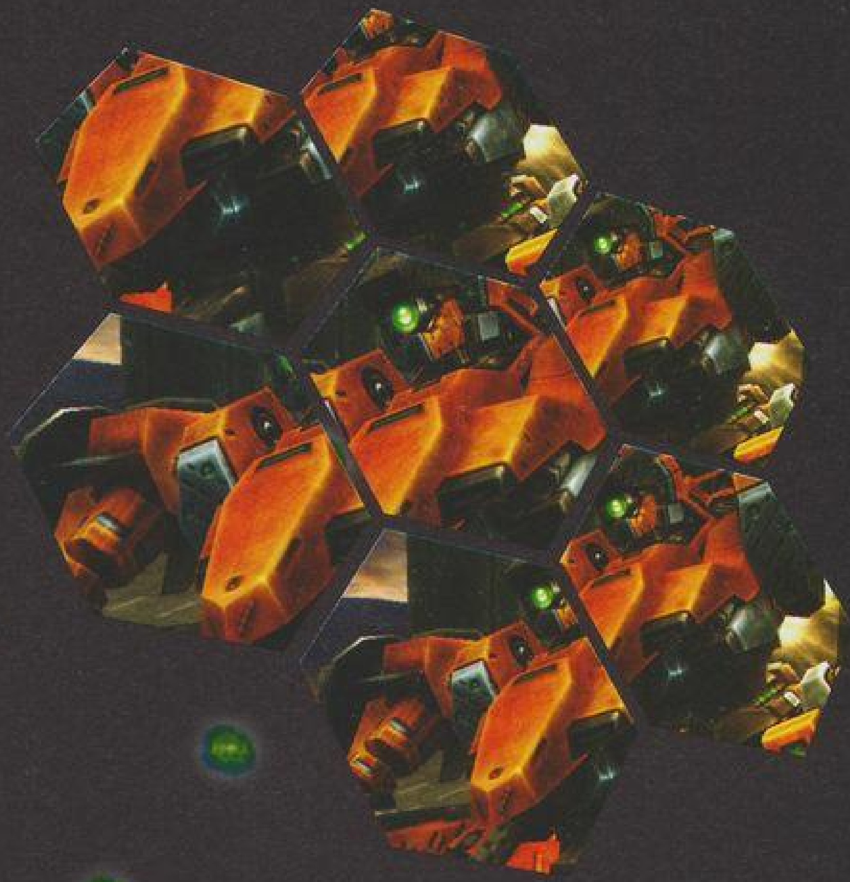
TRACK 011 :

LINER NOTES

この曲は、主にゲーム中盤以降に出現する、敵機の殲滅が目的のミッションで使用しています。プレイヤーは、すでにメインストーリーの流れの中に深く入り込んでいるはずですので、同じ攻撃的なミッション用の曲ではあっても、"Muzzle"とはまた違った、ストリングスの要素を多めに含んだものになっています。

This track is used mainly in missions that appear after the middle phase of the story, and have an objective to annihilate enemies. At this point, players should apprehend the story deeply. So this track has much more strings as an element than "Muzzle", though both tracks are for the same kind of wipeout missions.









TRACK 012 :
LINER NOTES

この曲は、危険なミッションに臨む“それぞれのレイヴンの意思”のようなイメージと、“その後に彼らが持ち得る心情”という感覚を表現したつもりです。ゲーム中盤以降に出現する、主に潜入を目的とするミッションで聴くことができます。

In this track, I tried to express "the each will" and "the sentiment conceived aftermath" of the Ravens facing dangerous missions. You will come across upon this track in the latter part of the story, mainly in infiltrating missions.

TRACK 013 :

Disrespect

TRACK DATA

- TRACK TIME : 2:46
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : KEY FORTRESS

TRACK 013 :

LINER NOTES

基幹要塞を舞台にしたミッションのBGMとして使用している曲です。開発中、実際にサウンドを当てはめてみたときに、マップの構造や雰囲気にうまくはまったので、そのまますんなりとマップのテーマ曲に決定しました。トラップが多いこのマップの、どこか怪しい雰囲気をこの曲に感じてもらえると思います。

I applied this track to missions that take place in the mainstay base. While the game's programming was on progress, I temporarily put this track on the map of the base. The sound went along with the structures and the atmosphere of the map very well, so this assortment was determined with no objection. Please feel the queer atmosphere of the trap-loaded map.







ARMORED CORE 3
SILENT LINE SOUNDTRACK BOOK

AC3SL
COLUMN #05

レイヴン —自由で危険な傭兵達—

レイヴン（RAVEN）、それは英語で「ワタリガラス」という大型の鴉を意味する言葉だ。しかし同じ綴りを持つ、「強奪する」「荒らし回る」「むさぼり食う」という意味の言葉にも読み取れる。まさにそれは『AC』世界のレイヴン達にふさわしい名前だと言えるだろう。彼等はACを駆り、金さえ払えば合法非合法を問わず仕事を完遂するスペシャリスト。傭兵組織グローバルコーテックス－ザ・ネスト・オブ・レイヴン－の指示を受けながらも、己の価値観にだけ従う事を許されている存在である。

彼らの立場は「傭兵」であり、「自分達の国は自分達で守る」という考え方のもと、徴兵または志願兵制度によって集められた国民で組織される正規兵士とは、戦いに対するスタンスが全く異なる。

ときに傭兵部隊を「外人部隊」とも呼ぶように、傭兵はその国の国民である必要はない。傭兵が戦うのは愛国心のためでも、その土地に住む家族を守るためでもない。ある傭兵は特定の国や政治思想を敵視し、そこと抗争状態にある国を渡り歩いては戦いを続ける。別の傭兵は、契約金や報酬さえ十分なら、どんな国や組織にも味方する。中には戦闘の興奮を得たいがために、わざわざ激戦地を選んで戦う傭兵もいる。そしてその全てが、誰からも強制されることなく自分の意志で戦いに臨むのである。

もっとも、いわゆる戦場だけが傭兵の活躍場所ではない。都市部における要人警護、政情不安な土地での企業警備、特殊部隊の指導、誘拐犯からの人質奪還など、戦闘に関する知識・技術を生かす機会は数多い。こうした仕事は組織的に活動する傭兵集団が請け負う場合もある。300年の伝統を持つ傭兵組織「ワイルド・ギース」等がその例として挙げられるだろう。

この2点は、もちろんレイヴンについても言えることだ。『AC』世界にはミラージュやクレストインダストリアル等の対立する企業・組織が存在し、互いを蹴落とすためのミッションをレイヴンに依頼する。この際、単に報酬の過多でどちらに味方するかを変えるレイヴンもいれば、特定勢力の仕事を選び続けるレイヴンもいることだろう。どちらを選ぶのもそのレイヴンの自由だ。依頼されるミッションも、敵の排除から物資の警護、占領された施設の奪還など、戦闘技術を徹底的に活用しなければならない多用さに富む。

こうしたミッションの仲介役となり、依頼者とレイヴンの間を取り持つ組織がグローバルコーテックスだ。だがグローバルコーテックスは傭兵「部隊」ではない。例えば傭兵部隊として名高い「フランス外人部隊」では上官への絶対服従と部隊への忠誠心が求められる。規律は厳しいが銃器や弾薬、食料や燃料は準備してもらえ、戦車やヘリなども部隊として所有している。一方グローバルコーテックスはレイヴンに対する強制力・拘束力を持たない代わりに、各レイヴンに対して援助も行わない。ACそのものはもちろん、パーツや弾薬に至るまで、実質レイヴンが自前で賄わなければならない。

ある意味それが、レイヴンを縛る唯一のルールを形作っているとも言える。金がなければACのパーツが買えない。金を得るためにはミッションを受けなければならず、ミッションを成功させるにはACを整備しなければならない。仕事を受けない自由、仕事を選ぶ権利はあるが、戦わずに生きていくことはできない。レイヴンの生活は金銭面も弱肉強食の世界なのである。

最強の兵器であるACを所有し、誰の支配も受けず、金次第でどうとでも動くアウトロー。自由で危険な傭兵、それがレイヴンだ。人々はそこに人類の暗部を見ることはあっても、未来への希望を見出すことは普通ならありえない。

だが、管理され閉塞した世界を切り開いていくことができるのも、誰にも支配されない精神を持つレイヴンだけである。ジョージ・マクドナルドの著作『リリス』には、物語の案内役としてレイヴンという名の鴉の化身が登場する。彼は主人公に世界の仕組みを説明し、冒険に誘う。黒い翼を持つワタリガラスは、空から世界の全てを見ることも、そして新たなる世界を目指して飛び立つこともできる。そして『AC』世界のレイヴンも、人々を新たな世界へと誘う可能性を秘めているのである。





"Ravens" - free and dangerous mercenaries

The word "Raven" stands for "Corvus corax", the largest species among crows. But the same word also has the meaning of "plunder", "damage around", and "devour". So to speak, "Raven" is a quite appropriate name for mercenaries in the world of "Armored Core". They are the specialists in operating AC, performing any kind of jobs whether they are legal or not. They have the freedom to follow only their own sense of values, although they are recommended to comply with the request from "GLOBAL CORTEX", (they call themselves as The "Nest" of Ravens) a worldwide organization of mercenaries.
Ravens are "hired guns" - they have a totally different standpoint on war from regular army soldiers who was recruited or volunteered by the idea of "one should protect their own nation".
A mercenary is not necessary to be a nation of the country at war, as they are sometimes called "foreign region". They do not fight from patriotism neither to protect their families who live there. One mercenary would be at enmity with a particular country or ideology and keep fighting against them in various places. Another one may do not care about which side of the battle he or she stands - if the employer is generous enough to pay good contract money and reward. There even exists a mercenary who wants to fight in the place where the fiercest battle is fought, only for seeking excitement through combat. All of them are not forced to fight by anyone - they fight by their own free will. Their workplaces are not limited to typical "battlefields". Their experience and knowledge about warfare are used in various situations like guarding VIP's in the city area, keeping the security of a corporation in a politically unstable region, training special force personnel, and liberating hostages from the hand of kidnappers. These kinds of operations are often undertaken by a group of mercenaries acting as one organization. "Wild Geese", the mercenary organization with 300 years of prominent history, is a notable example.
Ravens work in manners similar to these modern mercenaries. In "AC3", there exist several corporations or establishments such as "MIRAGE" or "CREST industrial" which are striving with each other. They offer missions to Ravens in purpose of relegating their rivals. Taking such missions, one Raven may choose the most highly rewarded mission. Or, another Raven would persist to be on a specific corporation's side. The choice is left to each Raven. And the missions have various situations and objectives that require matured skills of combat such as expelling enemies, watching over commodities, and retrieving occupied facilities.
"GLOBAL CORTEX" is the organization that works as a mediator between corporations and ravens. But they are not "mercenary corps". For example, in mercenary forces like French foreign region, a member is compelled to obey orders from senior officers and required to show loyalty to the region. Though the disciplines are severe, members can get supply of arms, ammunition, food, fuel, and any other necessities. Also, weaponry like tanks or helicopters is the corps' possessions. On the other hand, "GLOBAL CORTEX" has no power to make Ravens obey, neither they bring any supplies to Ravens at all. To prepare for battle, a Raven should purchase everything in need by his or her own expense - you must buy the parts, weapons, ammunition, and, not to mention, AC itself.
Perhaps this is the only rule Ravens must obey: if you don't have money, you can't buy AC parts. If you want to make money, you should beat the mission. And, if you want to beat the mission, you must tune up your AC. Surely you have the right to choose the missions and the freedom not to take them, but you can not survive without fighting. Raven's life on earning is also a precise example of a world where the law of the jungle prevails.
The outlaws with AC - the most powerful weapon in the world - ones that have nothing to obey, and only money can make them to act. Ravens are free and dangerous mercenaries. You may see the darkest side of mankind among Ravens, but searching for a hope toward the future among them seems to be the most unusual attempt.
Though, the only people like Ravens who have unbound mind can break through the world that facing blockade by strict orders. In George Macdonald's "Lilith", a spirit of a crow named "Raven" appears as the guide. He told the protagonist about how the world is going on and lured him to adventures. Raven can see all over the world from the sky, and can fly away heading to the new world by his black wings. Ravens in "AC3" also have the possibility leading us to an entirely new world.





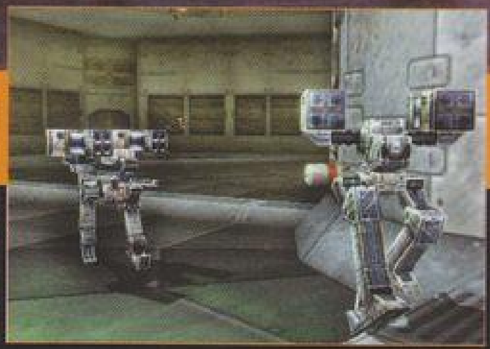




AC3SL
COLUMN #06







コンピュータに管理された社会

『AC3』シリーズにおいて、特徴的なキーワードは、コンピュータに管理されたレイヤードと呼ばれる地下世界と、そこを舞台に繰り広げられる企業間戦争である。
『AC3』シリーズの世界では、"大破壊"と呼ばれる環境破壊によって、それまで培われてきた社会概念がリセットされ、新たなシステムとしてコンピュータによる管理社会が完成。そこには国家が存在せず、企業が大きな力を有するに至っている。

コンピュータによる管理が徹底された社会という設定は、海外の古典SF作品などでも多く目にすることができる。こういった世界では、コンピュータによって社会機構がシステマチックに管理されることで、住民生活が維持されている。それは、コンピュータが"神"とも言える絶対的な審判者として存在するということだ。社会を統制するという意味では、コンピュータの計算がはじき出す判断は間違いではないが、一方で人間個人の尊厳や人権が軽く見られるという危険性がある。

一般的に、こうした世界が迎える（もしくは、最初から抱えている）最大の問題は、管理者であるコンピュータ自身が、正しいジャッジを下しているかどうかという疑問を大衆が持ち始めることだ。人の生死を、血の通っていない機械に管理、判断させていいのか？ 人間の社会は、人間が動かすべきなのではないか？ そんな、人間の存在意義が曖昧になった場所で、人間が人間らしく生きるにはどうしたらいいのかを問うのが、その世界に生きる人々のテーマとなることが多い。

しかし、『AC3』シリーズの世界の大衆は、コンピュータによって自分たちが管理されている事実を知らない。巨大な権力を持ち、利権争いのために市街地などで平気で戦闘や破壊活動を行う企業体こそ、自分たちを支配していると誤認している。『AC3』世界のコンピュータによる管理は、大衆に対して直接圧力をかけるというスタイルではなく、意図する方向に社会全体を緩やかに誘導しようとするものであり、人々はコンピュータの存在に気づいていないのだ。そのため、大衆は管理されることに対する反感を持たず、自分たちの存在意義について考えることもない。

だが、レイヴンだけは戦いの中で世界の真実に気づいていく。人間の存在意義、人が生きていく未来の行方、そういったテーマは主人公たるレイヴンにのみ投げかけられるのだ。

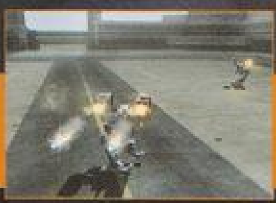
ロボットを自分の好みに応じて改造し、爽快感あふれるバトルを行うことが、『AC3』シリーズの面白さである。しかしその一方で、ミッションを追うごとに、世界が持つ閉塞した雰囲気に違和感を持つに違いない。そうした、SF小説がテーマとして掲げてきた「テクノロジーに対する不信感」を、テクノロジー発展の象徴ともいえる人型兵器を使用しながら打破しようとするパラドックスにも、『AC 3』シリーズの魅力の一端があると言えるだろう。

現代社会においても、先頃話題となった「国民番号制度」や急激に発展するコンピュータネットワークなど、数十年前にはSF小説のネタであったような状況が、実際に我々の身に降りかかってくるような時代となっている。もしかすると、巨大ロボットの実現よりも先に訪れるかもしれないコンピュータによる管理社会。もちろん、ゲームのような絶対的な支配状況になることはないだろうが、それでもコンピュータ技術の進歩は、そんなSF的な考えを抱かずにはいられないほど早い。

実現した姿を見てみたいと思わせる巨大人型機械と、実現してほしくないコンピュータによる管理世界。興味のレベルと実生活のレベルという差はあるが、『AC3』シリーズは、希望と拒絶という相反する未来像を同時に提示している作品であるとも言える。

ロボットアクションというゲーム性だけでなく、こうした世界観の根底にある問題も真剣に考えながら『サイレントライン』をプレイすることで、作品としての奥深さをより実感することができるのかもしれない。









The society managed by computers

Talking about "Armored Core 3" series, there are several characteristic key words used for establishing the world's outlook - the underground world called "Layered" managed by computers, and the warfare between corporations.
In the world of "AC3", a general notion about the society has been totally collapsed due to the catastrophic changes of global environment called "Vast Destruction". After the destruction, a society managed by computers emerged and was set as the new system to organize the world. There is no country - the power ruling the people is yielded by gigantic corporations.
Authors of science fictions have used this kind of conception repeatedly. In this type of world, the stabilities of the society and its economy are maintained by computers' controlling in the very systematic way. It means that computers stand as the ultimate judges like "God". At the viewpoint from regulating the society, the decisions by computers are always seem to be valid. But on the other hand, the dignity and the right of human being are often disregarded in these decisions..
The problem which computer-controlled society faces (or contains from its birth) is, that people begin to suspect about the legitimacy of the judges of "Controller", the computers. Is it right to leave decisions concerning people's life and death to bloodless machines? Shouldn't we control our society by our own hand instead of using computers? If we don't, have we any difference to mere livestock? How can mankind live decently in the world where the meaning of man's existence as intellectual being became ambiguous? Many people who live in the world have dealt such questions as an important theme.
But the people in "AC3" do not know the fact that they are under control of the computers: they have misinterpretations that it is corporations, with great power and avarice to enforce battles or act of sabotage even in city areas, who control them. Computers in "AC3" do not control the society in forms of direct pressures to each individual. Instead, the computers lead the whole society slowly toward the direction they intend, so people do not realize the existence of the computers. As a result, people do not have an antipathy to being controlled, neither they do not think about the meaning of their existence.
But only Raven is going to realize the truth through his experience in battles. The raison d'etre of human and the future lying ahead of people's lives - these posers are assigned to the hero of "AC3" story.
An attractive point that "AC3" has is to customize robots in accordance with your taste and to experience exhilarating battles operating the machine. But, the more you beat mission, the more you'll be interested in the unique, decadent view of the world of "AC3". It has a paradoxical plot of defeating "the discredit toward technology"- a favorite subject illustrated in many science fictions - by using weapons, which are the symbols of advanced technology. Surely that is another attractive point of this game.
Recently, we are experiencing situations like "national numbering system" or rapid growth of computer network, which should take place only in science fictions until some decade ago. Maybe the society managed by computers is about to come in reality - it should be more likely than humanoid-type mobile weapons. It is needless to say that the absolute rule of computers as shown in "AC3" won't be materialized instantly, but technology is advancing so fast, making us feel uneasy about those sci-fi nightmares.
Huge humanoid-shaped machines that we're looking forward to see, and computer-ruled society that we're afraid to see - "AC3" series show us two face of the future simultaneously. The former, in imaginative aspect, means hope. While the latter, in practical aspect, means denial.
We may realize the deep attraction of "Silent Line" by not only enjoying its well-made 3D-robot shooter game but also considering seriously those subjects cast in the scenario.





ARMORED CORE

TRACK 014 :

Dry Mirage

TRACK DATA
•TRACK TIME : 3:08
•SOUND IMAGE : ARENA BATTLE BGM
•USED SCENE : ARENA & VERSUS BATTLE

TRACK 014 :
LINER NOTES

アリーナにおける戦いや、プレイヤー同士の対戦時などに使用している曲です。曲が持つ独立したイメージから、メインストーリーに絡ませてミッションで使用するよりも、単純に対戦用の曲として使用したほうが活きるのでは、と最終的に判断しました。

This track is used in the arena mode and the versus battle mode. I finally concluded that this track should befit to a duel, rather than missions connected with the main story, because it has some kind of individuality.

ARMORED CORE

TRACK 015 :

Monkey Likes Daddy

TRACK DATA
•TRACK TIME : 2:33
•SOUND IMAGE : ARENA BATTLE BGM
•USED SCENE : ARENA & VERSUS BATTLE

TRACK 015 :
LINER NOTES

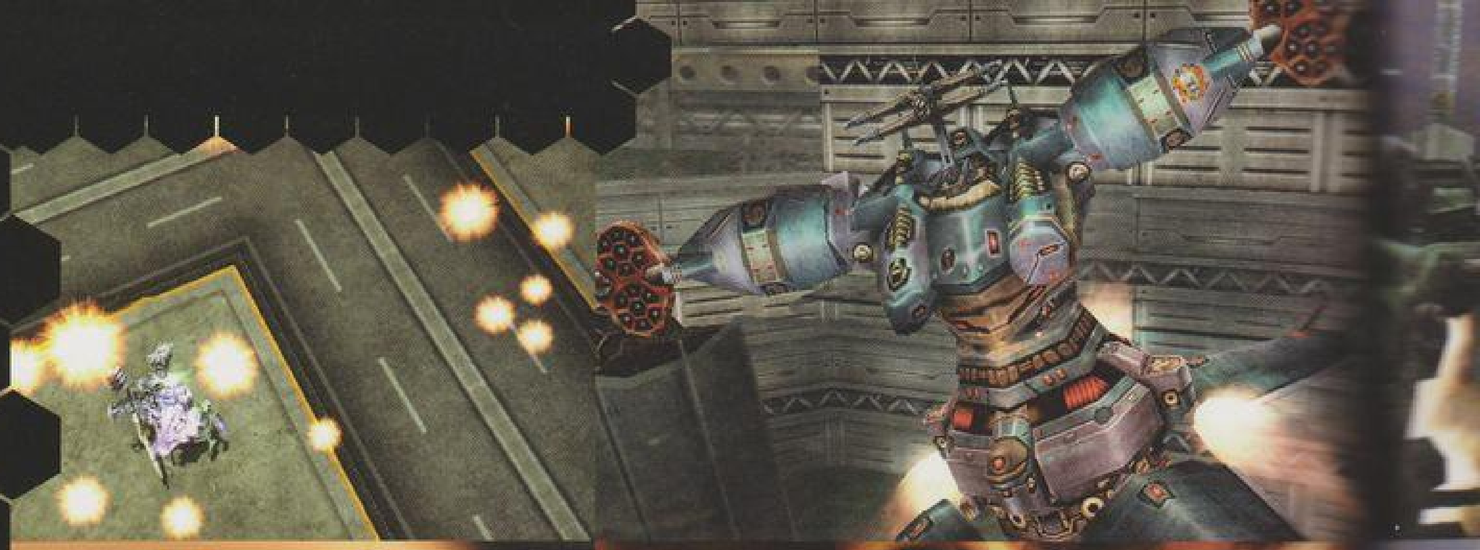
この楽曲も主に対戦で使用しています。ダンストラックとして非常に良く出来ていると感じたので、対戦中にプレイヤーの高揚感をどんどん高めていく効果が狙えると感じました。基本的にすごくノリのいい曲に仕上がっています。

This track is also used in duel stages. I believe this will help players feeling exalted, because I think this is well-rounded dance music. Basically, the track has the good momentum.


AP 5433
02:40
MISSION TIME
LASER BLADE
NO LIMIT
MACHINEGUN
SMALL MISSILE
OVERD BOOST
ENERGY MACHINEGUN 6789
ENERGY MACHINEGUN 6789
ENERGY MACHINEGUN 6789
ENERGY MACHINEGUN 6789
ENERGY MACHINEGUN 6789
OUTER HEAT REMNANTS
EXTENSION

TRACK 016 :

Line Of Fire



TRACK DATA
- TRACK TIME : 3:30
- SOUND IMAGE : MISSION BGM
- USED SCENE : TIME LIMITED MISSION

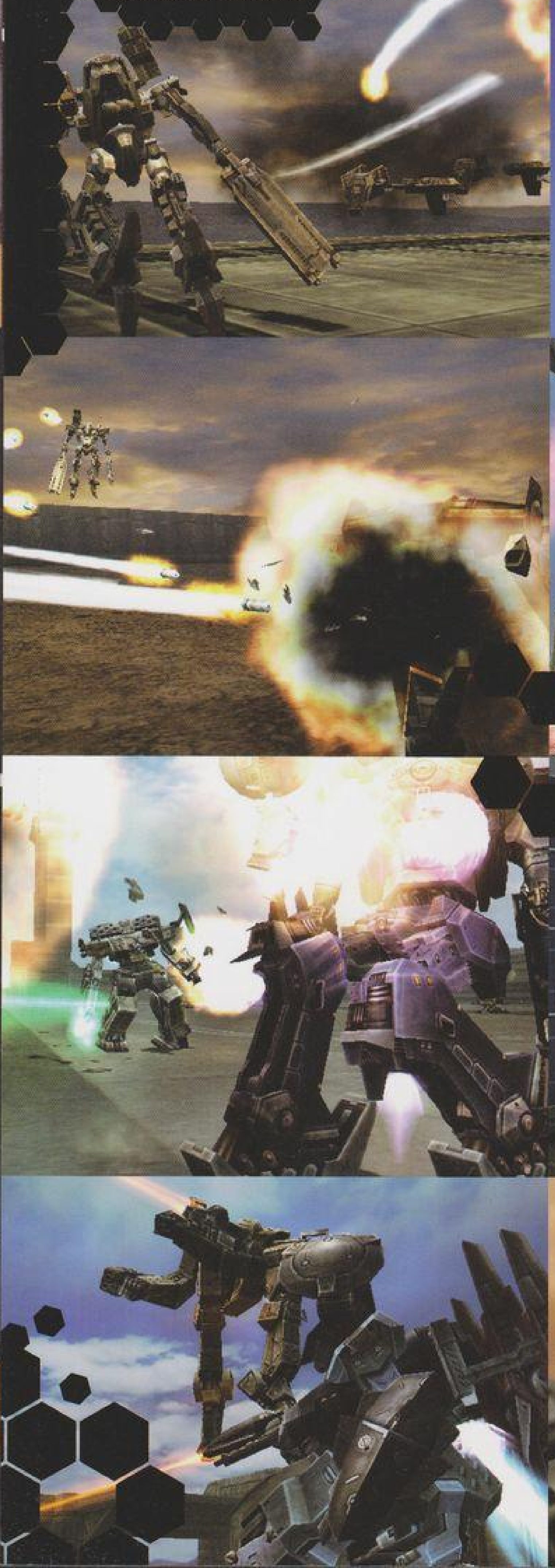
TRACK 016 :
LINER NOTES



時間制限のあるミッションなど、追い詰められた状況を演出するために作成した曲です。緊迫した雰囲気を盛り上げる曲調は、プレイヤーの焦りをさらに煽ってくれるはずです。オーケストラを多用しているため、まさに映画サウンドのような作りになっているのが特徴でしょうか。

To express the running-razor-edge situations like time limited missions, I composed this track. The tone of the music livens up the acute atmosphere, and you will be more impatient. This track has characteristics similar to motion picture soundtracks because of the heavy usage of orchestral sounds.









ARMORED CORE

TRACK 017 :

Silent Line III

TRACK DATA

- TRACK TIME : 2:40
- SOUND IMAGE : AC3SL MAIN THEME(ORIGINAL VERSION)
- USED SCENE : IMPORTANT MISSION



TRACK 017 :
LINER NOTES

ミッションに使用していますが、『サイレントライン』のテーマ曲として一番最初に書いた曲で、オリジナルと呼べるものです。『AC3』で使用した楽曲の雰囲気を保ちつつも、“より激しく”というイメージを目指して作りました。この曲のアレンジを使用するオープニングのムービーが、苛烈な銃撃シーンになるという話だったので、その雰囲気を出せるように心がけたつもりです。

Though it is used in missions, this track was the first tune I composed as the main title of "Silent Line" so this is the very origin of all "Silent Line" tracks. Keeping the mood that the music of "AC3" had created, I tried to make more "vehement" images throughout the track. I was told that an arranged version of this track was going to be applied to the movie scene on the opening, which is planned to show intense shootouts, so I intended to represent the intensive mood.





ARMORED CORE

TRACK 018 :

Lapse Of Time

TRACK DATA
- TRACK TIME : 3:23
- SOUND IMAGE : AC3SL ANOTHER THEME
- USED SCENE : FINAL MISSION

TRACK 018 :
LINER NOTES

曲調や拍子は違いますが、テーマ曲のメロディーを使って書いた曲です。『サイレントライン』の楽曲コンセプトとして、“より激しく、より哀しく”的なことをプロデューサーから提示されていたのですが、その“より哀しく”の部分を担う曲です。最初は、テーマ曲にすべての要素を詰め込もうと思っていたのですが、オープニングムービーの基本構成が戦闘になるということだったので、別の曲に分けるスタイルにしました。タイトルバックのBGMとして使用しているのも、“もうひとつのテーマ曲”といった意味合いからです。

This track is made from the melody of the title track of "AC3", though the tone and the musical meter is varied. The producer gave me indications that the concept of the music of "Silent Line" was "more intense, and more sorrowful". This track is allocated to represent the "sorrowful" part of this concept. At first, I tried to apply all the concepts in the title track, but I abandoned that idea and decided to make other tracks because the opening movie was going to be combat scene. This track is also used in the title screen of the game, for this is an alternative of the title track.

ARMORED CORE

TRACK 019 :

Artificial Line

TRACK DATA
- TRACK TIME : 2:30
- SOUND IMAGE : FINAL ENEMY THEME
- USED SCENE : FINAL BATTLE

TRACK 019 :
LINER NOTES

最終ボスとの戦闘時に流れるこの曲のメロディーは、『AC3』のテーマ曲と『サイレントライン』のテーマ曲のメロディーを組み合わせて作ったものです。激しいイメージのトラックにするために、リズムトラックのEQ(イコライザー）処理やミュートに特に気を使いました。

The engagement against the final boss features this track. This is mixed with melodies from the title tracks of "AC3" and "Silent Line". I paid some extra attentions to the equalizing of rhythm tracks and the muting processes, in order to create intense mood.

TRACK 020 :

Silent Line IV

TRACK DATA
•TRACK TIME : 1:45
•SOUND IMAGE : AC3SL MAIN THEME(STAFFROLL VERSION)
•USED SCENE : STAFFROLL

TRACK 020 :
LINER NOTES

『サイレントライン』のテーマ曲をスタッフロール用にアレンジしたものです。エンディングシーンを静かめに始めたかったので、曲の構成を元のテーマと逆にしてリズムトラックもBPMをすこし落としていますが、最終的には良いグルーヴを持つ曲に仕上がったと思います。

This is the title track of "Silent Line" arranged for staff credits. I reversed the constitution of the track and reduced the BPM of rhythm track with the intention of making a calmly commencement. I believe this track has become the one with nice groove in the end.









PRODUCER MESSAGE

『ARMORED CORE 3 SILENT LINE』をプレイしてくれる皆様へ

現実にはまだ、アニメや映画に登場するようなロボットを動かすことはできません。しかし、『ARMORED CORE』(以下、AC)の中では、自分だけのロボットを組んで思う存分動かすことができます。楽しみ方は人それぞれですので、自分なりの最強を目指すのもいいでしょうし、パーツにこだわってもいいでしょう。とにかくまずはプレイを楽しんでみてください。戦術・戦略・用語・メカ・敵など、それぞれの要素は舞台に用意された舞台装置であり、遊んでもらう事で、初めてスポットライトが当たるものですから。その結果、観客であり主役でもあるプレイヤーには、メカだけでなく、自由に自分なりの世界観をイメージしていただければ嬉しいですね。

『AC』シリーズを製作する上で貫いているのは、主人公＝プレイヤーであり、自分で組替えたパーツ＝AC(メカ)で、最強を目指して戦っていくという"遊び方の視点を維持する"ことです。その上で、『AC』は自分だけのものだ、という愛着を持ってもらえるように、ひとつひとつの動きや、メカの質感、光、自然の音といった要素を練り込み、存在感のある世界を伝えようと考えています。ゲームの世界観は、グラフィックという"目"で見るものだけでなく、サウンドによる"耳"で感じる部分、コントローラーから伝わってくる"感触"の部分、そして最後は製作者とプレイヤーの"気持ち"といった部分が混然一体となって出来上がるものだと思います。つまり、このサウンドトラックに収録されているBGMはもちろん、爆発の音やACの駆動音といったSEも含めて、『AC』という作品の中に存在する音楽は、世界観の"手触り"を感じるための要素と言えるのではないでしょうか。

そういったサウンド面も含めて、『サイレントライン』では新たなアイデアがいくつも追加されました。しかし、『AC』シリーズはまだまだ、理想としているところに行き着いたとは言えません。あらゆる表現に果てが無いということですね。すべての想いを実現することは、なかなか容易では無いですが、今後も『AC』という作品をさらに進化させ、≪より本物の手触りを得ることが出来るもの≫として、プレイヤーの皆さんの前に送り出していくことが出来れば幸いです。

スタッフ全員を代表して
『ARMORED CORE 3　SILENT LINE』プロデューサー　佃 健一郎

















To players of "Armored Core3 Silent Line"

In reality, operating robots is only possible in movies or animated cartoons. But in "Armored Core", you can assemble your own robot and mobilize it without reserve. You may try to make the most awesome robot at your own pleasure, or stick to utilize a particular component - there are many ways to obtain pleasure from the game. Anyway, please enjoy playing. All the game's elements such as strategy, tactics, terms, machines and enemies are just stage properties that can be in the limelight only when utilized by players. It will be our greatest pleasure if you, as a player and a protagonist at the same time, can construct your own images about "AC", not only about machines but also about the whole world, through playing the game.

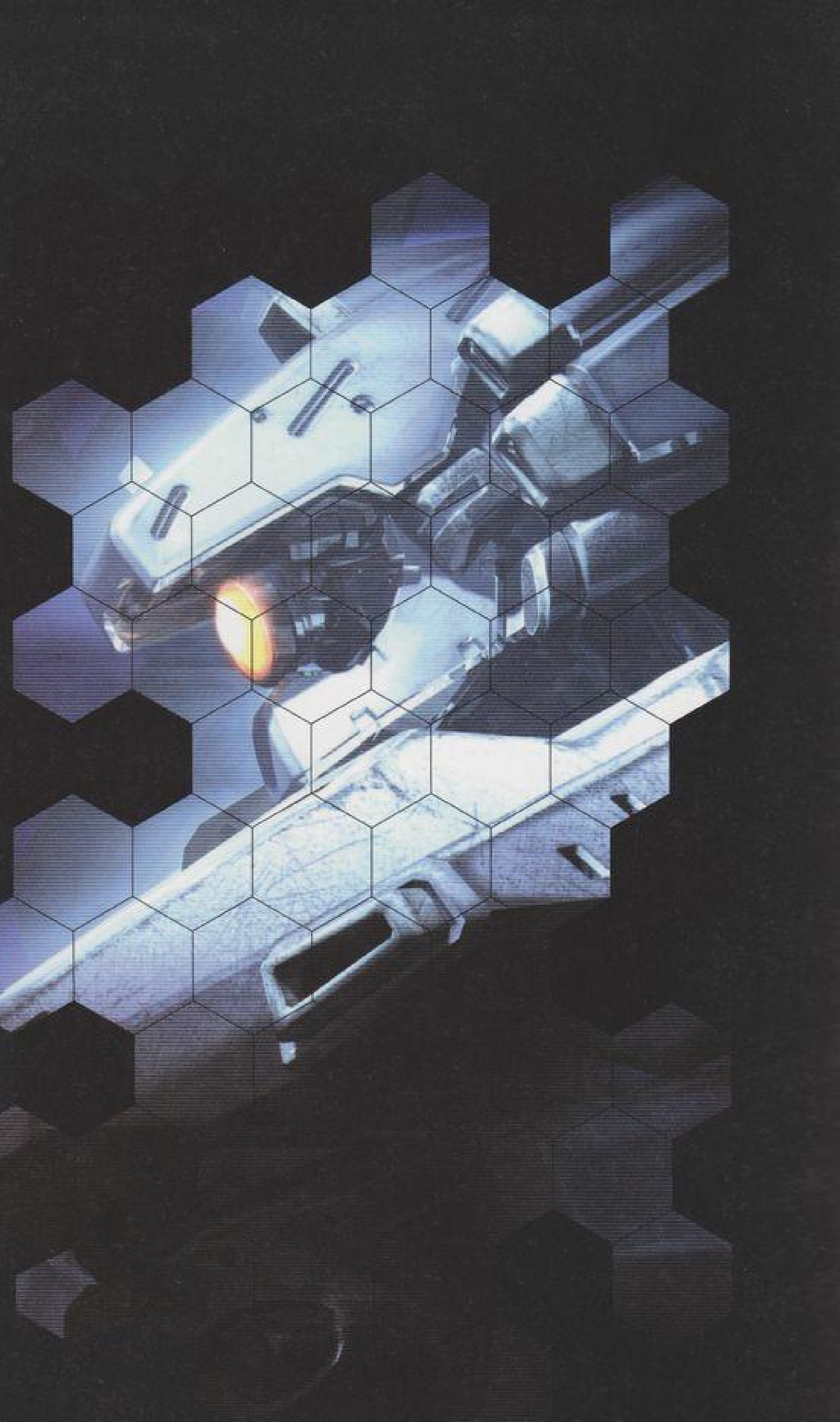
While creating "AC" series, we have always kept in our mind on that the player is the protagonist fighting through processes toward the strongest, by maneuvering AC (a machine that made of the parts players assorted). Sustaining this viewpoint is our basic concept. Upon this concept, we have elaborated the elements like every motions and the feeling of the material of each machines, the lights, and physical sounds to create the world as if it really exists, to make players feel attached to their own AC. I think the world that a game creates is not only "seen" on CRT screens, but also "heard" as the sound and the music, and "felt" through the vibration of control pads. We believe that the mixture of all these sensations and "emotions" cherished by creators and players will organize the outlook of the world. So, all sounds in "AC", the tracks contained in this disc, and sound effects like explosions and driving noise AC makes, are the basic element to feel the "touch" of the world of "AC".

Along with these sound concepts, "Silent Line" has adopted a lot of new ideas in addition. But we consider that "AC" series is yet far from the perfection we aim. Every expression requires almost infinite ways to refine. Though it is not so easy to achieve all objectives we have conceived, we promise you that "AC" series will continue to evolve. We will try to present new sequels that have "further realistic touches" from now on, and we will be glad if we can see you again.

On behalf of all staff
"Armored Core 3 Silent Line" producer Kenichiro Tsukuda

ARMORED CORE 3 SILENT LINE

SOUNDTRACK BOOK



Editor&Publisher

株式会社デジキューブ DIGICUBE CO.,LTD.

Vice-Chief Editor 清野 義孝 YOSHITAKA KIYONO
Editor 多田羅 洋平 YOUHEI TATARA
Editor 佐藤 啓二 KEIJI SATO
Product Manager 中村 寛文 HIROFUMI NAKAMURA
Public-Relations Agent 大嶋 清太 SEITA OHSHIMA

Artdirection&Design

有限会社バナナグローブスタジオ BANANA GROVE STUDIO

土井 敦史 ATSUSHI DOI
林 健一 KENICHI HAYASHI
中埜 智文 TOMOFUMI NAKANO
白鯛 雅子 MASAKO SHIRATAI

BOOK PART

Writing

石井 誠 MAKOTO ISHII

Translation

神子島 整 OSAMU KAGOSHIMA

Translation Co-operation

小林 嘉久(FHP) YOSHIHISA KOBAYASHI (FHP)

SOUNDTRACK PART

Mastering Engineerr

古川 伊知子 ICHIKO FURUKAWA
唐司 真 MAKOTO TONOSU

Mastering Studio

バーニー・グランドマン・マスタリング Bernie Grundman MASTERING

Editorial Supervision and Co-operation

株式会社フロム・ソフトウェア FromSoftware,Inc.

Producer 佃 健一郎 KENICHIRO TSUKUDA
Sound Director 齋藤 司 TSUKASA SAITOH
Composer 星野 康太 KOTA HOSHINO
CG Movie Director 鈴木 利幸 TOSHIYUKI SUZUKI
CG Staff 戸田 貴之 TAKAYUKI TODA
CG Staff 海老澤 広樹 HIROKI EBISAWA
Designer 可児 裕行 HIROYUKI KANI
Publicity Staff 尾崎 範子 NORIKO OZAKI

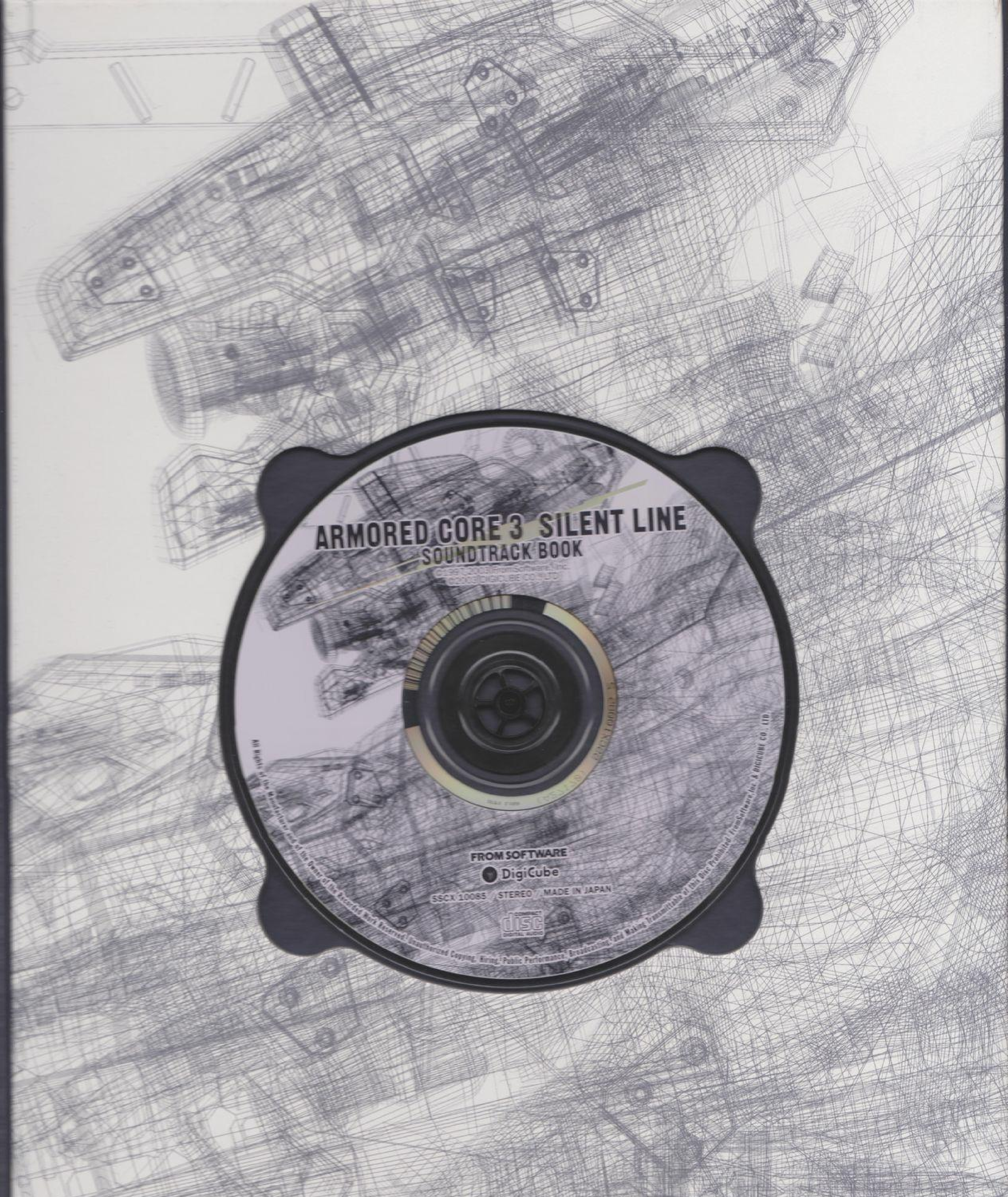
Printing

凸版印刷株式会社 TOPPAN PRINTING CO.,LTD.

2003年3月26日　初版
発行人　染野正道
編集人　垣貫真和
発行所　株式会社デジキューブ
東京都渋谷区広尾 1-13-7　恵比寿イーストビル
TEL 03-3444-5765
FAX 03-3444-5940

ISBN4-88787-109-0
Printed in Japan

株式会社フロム・ソフトウェア URL：http://www.fromsoftware.co.jp/
株式会社デジキューブ URL：http://www.digicube.co.jp/



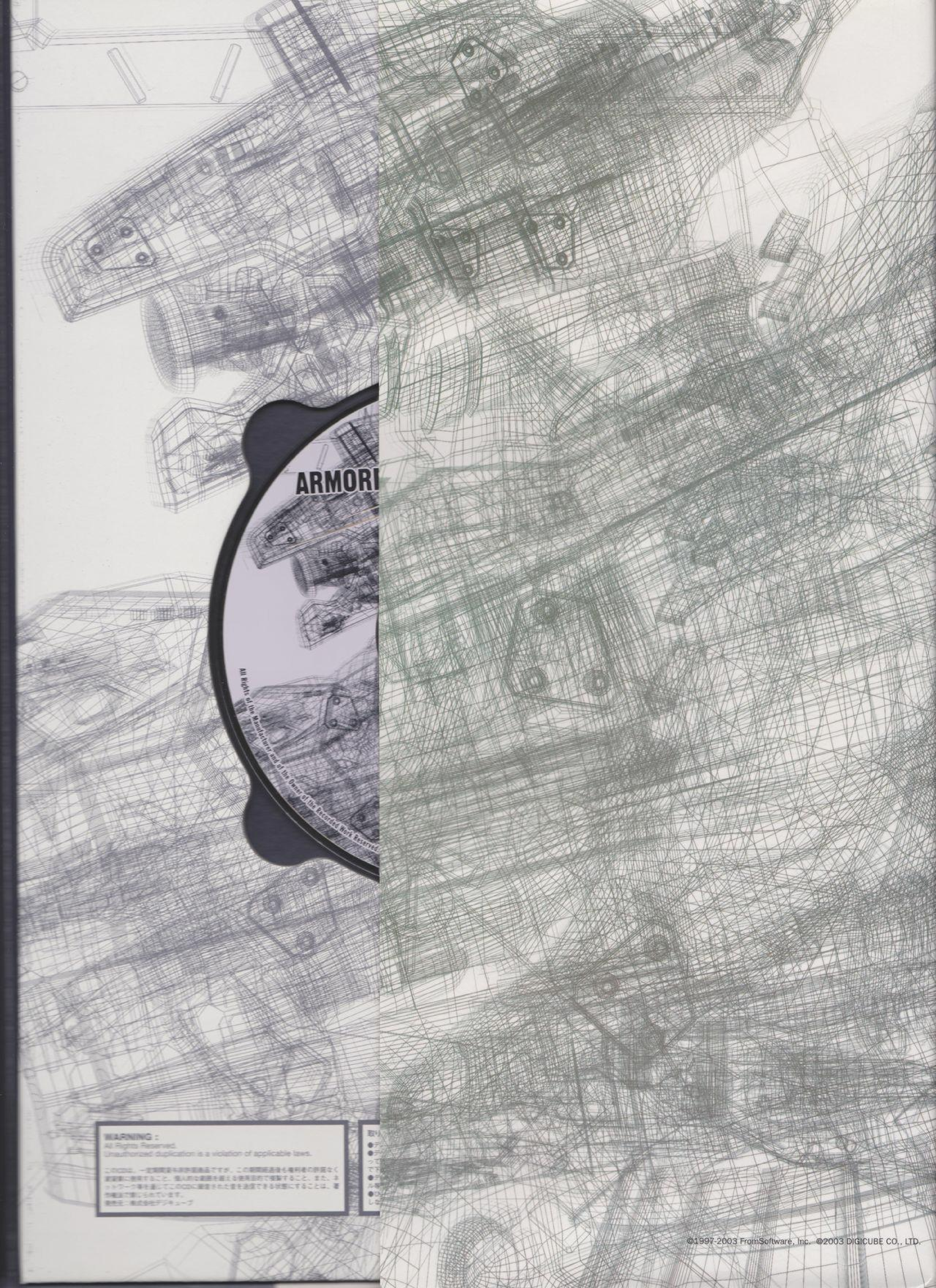
取り扱い上のご注意

- ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱って下さい。
- ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。
- ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。
- ひび割れや変形、又は接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。

保管上のご注意

- 直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。
- ディスクは使用後、元のケースに入れて保管して下さい。
- プラスチックケースの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。

株式会社デジキューブ　〒150-0012 東京都渋谷区広尾 1-13-7
http://www.digicube.co.jp/


ARMORI
All Rights of the Manufacturer and of the Owner of the Recorded Work Reserved
WARNING :
All Rights Reserved.
Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.
©1997-2003 FromSoftware, Inc. ©2003 DIGICUBE CO., LTD.

SILENT LINE
ARMORED CORE 3

ISBN4-88787-109-0

ISBN4-88787-109-0

C0076 ¥3000E

9784887871090

1920076030000

定価(本体 3,000円+税)



ARMORED CORE 3 SILENT LINE

SOUNDTRACK BOOK

FROM SOFTWARE 監修・協力:株式会社フロム・ソフトウェア
URL : http://www.fromsoftware.co.jp/

DigiCube 発売・発行:株式会社デジキューブ
URL : http://www.digicube.co.jp/